



PRODOTTO DA: SERFER GIOCHI

[WWW.SERFERGIOCHI.IT](http://WWW.SERFERGIOCHI.IT)

# SEAL HUNTERS

## THE CHALLENGE

AUTORE: SERGIO FERSINI



ORGANIZZA LA TUA SQUADRA DI HUNTERS E CERCA DI  
CONQUISTARE I SIGILLI MAGICI: ...LA SFIDA COMINCIA!

# REGOLAMENTO

# 1 REGOLAMENTO

**GIOCATORI:** 2, 3, 4.  
**DIFFICOLTÀ:** MEDIA.  
**ETÀ:** DA 8 ANNI IN SU.

## SCOPO DEL GIOCO

I GIOCATORI SI SFIDANO TRAMITE CARTE DA GIOCO CON LO SCOPO DI ORGANIZZARE UNO O PIÙ GRUPPI DI HUNTERS PER CERCARE DI CATTURARE I SIGILLI "FORZA", "DESTREZZA", "MAGIA" E GLI HUNTERS AVVERSARI, IN MODO DA OTTENERE UN "PUNTEGGIO ABILITÀ" COMPLESSIVO SUPERIORE A QUELLO DEGLI AVVERSARI. I PUNTI ABILITÀ SONO OTTENUTI DALLE CARTE HUNTERS E DAI SIGILLI DA CONQUISTARE. SI COMBATTE PER CERCARE DI CATTURARE GLI HUNTERS AVVERSARI, TRAMITE CARTE "AZIONE" COSTITUITE DA ARMI, MAGIE, ECC.

IL PUNTEGGIO DI FORZA ATTACCO/DIFESA SI INCREMENTA ANCHE COL LANCIO DEI DADI.

IL GIOCO SI DIVIDE IN PIÙ SFIDE: UNA SFIDA SI CHIUDE QUANDO UNO DEI GIOCATORI CONQUISTA 3 SIGILLI; VINCE LA PARTITA IL GIOCATORE CHE ARRIVA PER PRIMO A "1.000" PUNTI ABILITÀ (PUNTEGGIO OTTENUTO DALLA SOMMA DEI PUNTI ABILITÀ DI OGNI SFIDA).

## COMPONENTI DEL GIOCO

"GIOCO BASE": COMPOSTO DA 84 CARTE DIVISE IN: 64 CARTE HUNTERS (4 SQUADRE DA 8 HUNTERS PER 2 COPIE); 14 CARTE AZIONE (7 TIPI DI CARTE PER 2 COPIE); 6 CARTE SIGILLO (3 TIPI DI CARTE PER 2 COPIE); 4 PEDINE SEGNA PUNTI FORZA; 4 SCHEDE PUNTI FORZA; 2 DADI; IL REGOLAMENTO.

"EXPANSION PACKET": PACCHETTO DI ESPANSIONE CON 21 CARTE (8x2=16 HUNTERS, 1 SIGILLO, 2x2=4 AZIONE).

# 2 SVOLGIMENTO E REGOLE

COL LANCIO DEI DADI SI DECIDE CHI È IL MAZZIERE. OGNI GIOCATORE SCEGLIE IL COLORE DELLA PROPRIA SQUADRA DI HUNTERS, QUINDI PRENDE UNA PEDINA SEGNA PUNTI E LA SCHEDA PUNTI FORZA DEL COLORE SCELTO PER LA PROPRIA SQUADRA.



SE SI GIOCA IN 4, SI GIOCA A COPPIE; I GIOCATORI DI UNA COPPIA SI POSIZIONANO FRONTALMENTE IN MODO CHE ALLA PROPRIA DESTRA E SINISTRA SI TROVINO GLI AVVERSARI; OGNI GIOCATORE DELLA COPPIA PUÒ FORMARE GRUPPI DI HUNTERS DEL PROPRIO COLORE E/O DEL COLORE SCELTO DAL PROPRIO COMPAGNO; QUINDI PUÒ PROSEGUIRE I PROPRI GRUPPI E/O QUELLI DEL COMPAGNO; I PUNTI ABILITÀ VENGONO ASSEGNATI ALLA COPPIA.

SE SI GIOCA IN 3, OGNI GIOCATORE SCEGLIE UN COLORE PER LA PROPRIA SQUADRA, IL QUARTO COLORE, QUELLO NON SCELTO DAI GIOCATORI, PUÒ ESSERE UTILIZZATO DA OGNI GIOCATORE PER FORMARE GRUPPI DI QUEL COLORE ASSIEME AI GRUPPI DI HUNTERS DEL PROPRIO COLORE SCELTO. SE SI GIOCA IN 2, OGNI GIOCATORE SCEGLIE 2 COLORI PER LA PROPRIA SQUADRA DI HUNTERS, QUINDI POTRÀ FORMARE GRUPPI DI HUNTERS IN BASE AI DUE COLORI SCELTI.

LA "SQUADRA" È UN INSIEME DI UNO O PIÙ "GRUPPI"; UN GRUPPO PUÒ ESSERE FORMATO SOLO DA HUNTERS DELLO STESSO COLORE.

IL MAZZIERE MISCHIA LE CARTE E NE DISTRIBUISCE 5 A CIASCUN GIOCATTORE, PARTENDO DA SÈ E PROSEGUENDO IN SENSO ORARIO. IL MAZZO VIENE QUINDI POSTO AL CENTRO DEL TAVOLO A CARTE COPERTE. I GIOCATTORE CHE IN QUESTA FASE RICEVONO UNA O PIÙ CARTE SIGILLO (SEAL), DOVRANNO METTERE TALI CARTE SCOPERTE E IMPILATE DI FIANCO AL MAZZO DI CARTE, CREANDO COSÌ IL MAZZO SEAL (UN UNICO MAZZO PER TUTTI I GIOCATTORE); QUINDI I GIOCATTORE RIPESCANO, DAL MAZZO DI CARTE, UNA CARTA PER OGNI CARTA SIGILLO TOLTA DALLE PROPRIE 5 CARTE, PARTENDO DAL MAZZIERE E PROSEGUENDO IN SENSO ORARIO, FINO A CHE NELLE PROPRIE 5 CARTE NON VI È PIÙ NESSUNA CARTA SIGILLO.



MAZZO SEAL



MAZZO DI CARTE



MAZZO DI SCARTO

UNA VOLTA ORGANIZZATE LE PROPRIE CARTE, I GIOCATTORE, PARTENDO DAL MAZZIERE E PROSEGUENDO IN SENSO ORARIO, PESCANO A TURNO UNA CARTA DAL MAZZO DI CARTE O DAL MAZZO DI SCARTO CREATOSI NEI TURNI SUCCESSIVI AL PRIMO; I GIOCATTORE, INVECE DI PESCARRE DAL MAZZO DI CARTE O DI SCARTO, POSSONO PESCARRE LA CARTA SUPERIORE DEL MAZZO SEAL SOLO ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO E SOLO SE HANNO UN GRUPPO GIÀ DEPOSTO SUL TAVOLO IL CUI PUNTEGGIO FORZA TOTALE SOMMATO AI PUNTI FORZA DEL SIGILLO, ARRIVA AI PUNTI

"SEAL" INDICATI DAL SIGILLO; INOLTRE, NEL GRUPPO IN CUI SI VUOLE PORRE IL SIGILLO, DEVE ESSERCI ALMENO UN HUNTER CHE PUÒ RICHIAMARE IL SIGILLO, CIOÈ SU UNA CARTA HUNTERS DELLO STESSO GRUPPO DEVE ESSERCI L'ICONA SIGILLO UGUALE AL SIGILLO CHE SI VUOLE PESCARRE. IL SIGILLO APPENA PESCATO, DEVE ESSERE POSTO NEL GRUPPO, COME PRIMA MOSSA DELLO STESSO TURNO. SE IL SIGILLO APPENA PESCATO È IL TERZO SIGILLO DELLA STESSA SQUADRA DI HUNTERS, ALLORA IL GIOCATTORE DI TURNO CHIUDE LA SFIDA AVENDO ANCHE DIRITTO A COMPLETARE IL SUO TURNO DI GIOCO CON ATTACCHI AGLI AVVERSARI E/O COMPLETAMENTO DEI PROPRI GRUPPI; A TURNO COMPLETATO SI CHIUDE LA SFIDA ED I GIOCATTORE CONTANO I LORO PUNTI ABILITÀ, REALIZZATI IN BASE ALLE PROPRIE CARTE DEPOSTE SUL TAVOLO ED A QUELLE CATTURATE AGLI AVVERSARI:

1 CARTA HUNTERS = 10 P.A. (PUNTI ABILITÀ);

1 CARTA HUNTERS CATTURATA AGLI AVVERSARI = 20 P.A.;

1 CARTA SEAL = x2 P.A. GRUPPO (CIOÈ MOLTIPLICA PER 2 IL TOTALE DEI P.A. DEL GRUPPO IN CUI È POSTA).

**TURNO GIOCATTORE:** AL PROPRIO TURNO IL GIOCATTORE PESCA UNA CARTA (DAL MAZZO DI CARTE O DI SCARTO O, SE PUÒ, DAL MAZZO SEAL); SE PESCA DAL MAZZO DI CARTE UNA CARTA SEAL, LA PONE DI FIANCO AL MAZZO DI CARTE (SUL MAZZO SEAL SE SI È FORMATO) E RIPESCA UNA CARTA SCEGLIENDO DI FARLO DA UNO DEI MAZZI (ANCHE DAL MAZZO SEAL SE PUÒ); ORGANIZZA LE PROPRIE CARTE, DEPONENDOLE SUL TAVOLO, IN MODO DA CREARE E/O PROSEGUIRE I PROPRI GRUPPI DI HUNTERS; SE VUOLE ATTECCA UNO O PIÙ AVVERSARI CON LE CARTE "AZIONE"; SCARTA UNA CARTA A CHIUSURA DEL PROPRIO GIOCO (MA NON DEL TURNO) E RIPESCA, DAL MAZZO DI CARTE O DI SCARTO, IL NUMERO DI CARTE NECESSARIO PER AVERNE IN MANDO SEMPRE 5 (SE PESCA UNA CARTA SEAL, LA SCARTA SUL MAZZO SEAL E RIPESCA QUINDI UN'ALTRA CARTA); POI SI PASSA IL TURNO ALL'ALTRO GIOCATTORE.

#### REGOLA IMPORTANTE:

I GIOCATORI AL PROPRIO TURNO, QUANDO PESCANDO DAL MAZZO DI CARTE, DEVONO SEMPRE FAR VEDERE AGLI AVVERSARI LA/LE CARTE APPENA PESCAATE.

## GRUPPI DI HUNTERS:

I GRUPPI DI HUNTERS POSSONO ESSERE FORMATI SOLO DA CARTE HUNTERS DELLO STESSO COLORE MESSE IN ORDINE DI SUCCESSIONE NUMERICA (ESEMPIO: 4, 5, 6, ...); PER OGNI GRUPPO DI HUNTERS PUÒ ESSERCI SOLO UNA CARTA SEAL CHE VA POSTA INFERIORMENTE AL GRUPPO; I GRUPPI, PER POTER ESSERE DEPOSTI SUL TAVOLO, DEVONO ESSERE FORMATI DA ALMENO 2 HUNTERS; I GRUPPI CON SOLO 2 HUNTERS NON POSSONO ESSERE ATTACCATI DAGLI AVVERSARI; AI GRUPPI DEPOSTI SUL TAVOLO, POSSONO COMUNQUE ESSERE AGGIUNTI ALTRI HUNTERS DELLO STESSO COLORE AL PROPRIO TURNO.



A SINISTRA UN ESEMPIO DI GRUPPO IN CUI È STATO POSSIBILE APPORRE IL SIGILLO DESTREZZA POICHÈ LA SOMMA DEI PUNTI FORZA DI OGNI HUNTER DEL GRUPPO E DEI PUNTI FORZA DEL SIGILLO (TOT = 1250) RAGGIUNGE IL MINIMO INDICATO DAI PUNTI SEAL DELLA CARTA SIGILLO (1200 IN QUESTO CASO). INOLTRE I PUNTI FORZA DEGLI HUNTERS 3 E 4, SE ATTACCATI, SI SOSTITUISCONO CON I PUNTI FORZA DEL SIGILLO POICHÈ QUESTI HUNTERS SONO I CONVOCATORI DEL SIGILLO E QUINDI DA QUESTO INFLUENZATI (CIÒ SI NOTA DALLE ICONE SIGILLO DEGLI HUNTERS CHE PER LE CARTE 3 E 4 COINCIDONO CON QUELLE DEL SIGILLO DESTREZZA).

UN GRUPPO DI HUNTERS CONTINUA AD ESSERE IN POSSESSO DEL SIGILLO ANCHE SE I PUNTI FORZA, DI GRUPPO E SIGILLO, DIVENTANO INFERIORI AI PUNTI SEAL DELLA CARTA SIGILLO ED ANCHE SE NEL GRUPPO NON VI È PIÙ UN HUNTER CON ICONA DELLO STESSO SIGILLO.

#### SPOSTAMENTO TRA GRUPPI:

AL PROPRIO TURNO, UN GIOCATORE PUÒ SCEGLIERE DI SALTARE IL TURNO PER POTER ESEGUIRE LO SPOSTAMENTO DI UN HUNTER DA UN SUO GRUPPO AD UN ALTRO SUO GRUPPO; DOPO LO SPOSTAMENTO, IL TURNO SPETTA AL GIOCATORE SUCCESSIVO. LO SPOSTAMENTO PUÒ ESSERE FATTO SOLO A CONDIZIONE CHE NON SIA COMPROMESSA LA SUCCESSIONE NUMERICA NEI GRUPPI, QUINDI SI PUÒ SPOSTARE SOLO L'HUNTER SUPERIORE O INFERIORE DEL GRUPPO. L'HUNTER APPARTENENTE AD UN GRUPPO CON SIGILLO, PUÒ ESSERE SPOSTATO. IL SIGILLO NON PUÒ ESSERE SPOSTATO DA UN GRUPPO AD UN ALTRO. NON SI POSSONO SPOSTARE HUNTERS DA GRUPPI CHE HANNO SOLO 3 HUNTERS (OCCORRE AVERNE PIÙ DI 3).

## ATTACCO - CARTE AZIONE:

PER POTER UTILIZZARE LE CARTE "AZIONE" OCCORRE AVER DEPOSTO SUL TAVOLO ALMENO UN GRUPPO DI HUNTERS. LE CARTE "AZIONE" POSSONO ESSERE UTILIZZATE, AL PROPRIO TURNO, PER ATTACCARE UNO O PIÙ HUNTERS DEI GRUPPI AVVERSARI DEPOSTI SUL TAVOLO.

L'AVVERSARIO ATTACCATO NON PUÒ GIOCARE CARTE "AZIONE", ECCETTO LA CARTA "POZIONE DI RECUPERO" CHE PUÒ GIOCARE SOLO PRIMA CHE SI ESAURISCANO I SUOI PUNTI FORZA.

L'AVVERSARIO ATTACCATO, SE GIOCA LA CARTA "POZIONE DI RECUPERO", SUBITO DOPO, DEVE PRENDERE UN'ALTRA CARTA DAL MAZZO DI CARTE, IN MODO CHE IN MANO TORNÌ AD AVERE 5 CARTE.

LE CARTE "AZIONE" UTILIZZATE, VANNO SCARTATE ALLA FINE DI UN ATTACCO E POSTE SOTTO AL MAZZO DI SCARTO. SI POSSONO ATTACCARE SOLO GLI HUNTERS POSTI SUPERIORMENTE O INFERIORMENTE IN UN GRUPPO (NON SI PUÒ INTERRUPPERNE LA SUCCESSIONE).

NON SI PUÒ ATTACCARE UN HUNTER IN UN GRUPPO CHE NE HA SOLO DUE.

L'HUNTER ATTACCATO, SE PERDE L'ATTACCO, VIENE CATTURATO E QUINDI POSTO DI FIANCO ALLA SCHEDA "PUNTI FORZA" DEL GIOCATORE DI TURNO CHE ATTACCA.

SI PUÒ ATTACCARE UN SIGILLO, AL POSTO DI UN HUNTER, SOLO SE LA CARTA "AZIONE" HA L'ICONA RAFFIGURANTE LO STESSO SIGILLO CHE SI VUOLE ATTACCARE.

IL SIGILLO ATTACCATO, SE PERDE L'ATTACCO, VIENE CATTURATO E QUINDI POSTO IN UN GRUPPO DI HUNTERS DEL GIOCATORE DI TURNO CHE ATTACCA, SE È NELLE CONDIZIONI DI POTERLO FARE PER UN GRUPPO GIÀ DEPOSTO SUL TAVOLO, ALTRIMENTI IL SIGILLO DEVE ESSERE RIPOSTO SUL MAZZO SEAL OVVERO A CREARE UN MAZZO SEAL SE QUESTO NON È PRESENTE SUL TAVOLO.

#### ATTACCO AD UN HUNTER:

SE SI VUOLE ATTACCARE UN HUNTER, OCCORRE GIOCARE UNA CARTA "AZIONE" IN ATTACCO, CIOÈ, DELLA CARTA "AZIONE", SI UTILIZZANO I "PUNTI ATTACCO" DA QUESTA INDICATI (ATT.); L'AVVERSARIO SI DIFENDERÀ CON I "PUNTI FORZA" INDICATI DALLA CARTA HUNTERS ATTACCATO, OVVERO, SE L'HUNTER È INFLUENZATO DAL SIGILLO POSTO NELLO STESSO GRUPPO A CUI APPARTIENE (SULLA CARTA C'È L'ICONA DELLO STESSO SIGILLO), ALLORA L'AVVERSARIO SI DIFENDERÀ CON I "PUNTI FORZA" INDICATI DAL SIGILLO.

I GIOCATORI QUINDI, POSIZIONANO UNA PEDINA SULLA PROPRIA SCHEDA "PUNTI FORZA", IN CORRISPONDENZA DELLA CASELLA CIRCOLARE INDICANTE LO STESSO PUNTEGGIO OTTENUTO DAI "PUNTI ATTACCO" PER IL GIOCATORE DI TURNO CHE ATTACCA E DAI "PUNTI FORZA" PER IL GIOCATORE CHE SI DIFENDE.



IL GIOCATORE DI TURNO SCEGLIE DI ATTACCARE L'HUNTER N°4 DI UN AVVERSARIO:

POSIZIONA UNA PEDINA SULLA PROPRIA SCHEDA "PUNTI FORZA" IN BASE AI "PUNTI ATTACCO" DELLA CARTA "AZIONE". L'AVVERSARIO QUINDI, DISPONE UNA PEDINA SULLA PROPRIA SCHEDA "PUNTI FORZA" IN BASE AI "PUNTI FORZA" DELLA CARTA HUNTERS CHE È STATA ATTACCATO.

SI PROCEDE QUINDI CON L'AZIONE TRAMITE IL LANCIO DEI DADI DA PARTE DI ENTRAMBI I GIOCATORI.

IL GIOCATORE CHE ATTACCA, LANCIAMO UN DADO; IL GIOCATORE CHE SI DIFENDE, LANCIAMO L'ALTRO DADO. LA DIFFERENZA DEI PUNTI OTTENUTI DAI DADI, STABILISCE IL NUMERO DI "PUNTI FORZA" PERSI DAL GIOCATORE.

ESEMPIO: IL GIOCATORE CHE ATTACCA REALIZZA 5 (CON UN DADO), IL GIOCATORE CHE SI DIFENDE REALIZZA 3 (CON L'ALTRO DADO); LA DIFFERENZA È A VANTAGGIO DEL GIOCATORE CHE ATTACCA (5-3=2) QUINDI L'HUNTER DEL GIOCATORE ATTACCATO PERDE 200 "PUNTI FORZA", CIOÈ 100 "PUNTI FORZA" PER OGNI PUNTO DI DIFFERENZA.

IL GIOCATORE CHE HA PERSO I 200 "PUNTI FORZA", DEVE SPOSTARE LA PEDINA SULLA PROPRIA SCHEDA DI DUE POSIZIONI RIMANENDO, NELL'ESEMPIO, CON SOLI 100 "PUNTI FORZA", ESSENDO PARTITO DA 300. QUINDI SI RILANCIANO NUOVAMENTE I DADI FINO A CHE UNO DEI DUE GIOCATORI NON ESAURISCE I PROPRI "PUNTI FORZA" DELLA SCHEDA.

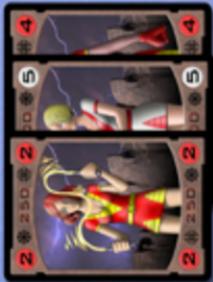
SE IL GIOCATORE CHE ATTACCA, COI DADI REALIZZA 2 E CHI SI DIFENDE REALIZZA 5, ALLORA LA DIFFERENZA ( $2-5=3$ ) È A VANTAGGIO DIFESA, SARÀ QUINDI IL GIOCATORE CHE ATTACCA A PERDERE 300 "PUNTI FORZA". IN CASO DI PARITÀ, SI RILANCIANO I DADI. SE PERDE IL GIOCATORE CHE È STATO ATTACCATO, L'HUNTER VIENE CATTURATO DAL GIOCATORE DI TURNO CHE LO POSIZIONA SOTTO LA PROPRIA SCHEDA "PUNTI FORZA". SE PERDE INVECE IL GIOCATORE DI TURNO CHE HA ATTACCATO, NON SUCCEDERÀ NULLA.

LE CARTE "AZIONE" UTILIZZATE NELL'ATTACCO, VANNO POSIZIONATE SOTTO AL MAZZO DI SCARTO.

UN GIOCATORE PUÒ ESEGUIRE, AL PROPRIO TURNO, ANCHE PIÙ DI UN ATTACCO, GIOCANDO ALTRE CARTE "AZIONE" (UNA PER OGNI ATTACCO).

#### **LIBERAZIONE DI UN HUNTER:**

IL GIOCATORE, AL PROPRIO TURNO, PUÒ LIBERARE UN HUNTER GIOCANDO UNA CARTA "AZIONE" COME ATTACCO SUL PROPRIO HUNTER CATTURATO DALL'AVVERSAIO; L'AVVERSAIO SI DIFENDERÀ CON I "PUNTI FORZA" DELLA CARTA HUNTERS ATTACCATI INCREMENTATI DI 100 (BONUS DI CATTURA).



SE L'AVVERSAIO ATTACCATO PERDE, LA CARTA HUNTERS LIBERATA TORNA NELLA PROPRIA MANO E PUÒ ESSERE POSTA IN UN PROPRIO GRUPPO, NELLO STESSO TURNO O IN QUELLI SUCCESSIVI.

UN HUNTER PUÒ ESSERE LIBERATO ANCHE GIOCANDO LA CARTA "AZIONE" COME ABILITÀ, CIÒÈ SENZA DOVER ESEGUIRE UN ATTACCO; LA CARTA "AZIONE" DEVE RIPORTARE, NELLO SPAZIO INDICANTE L'ABILITÀ, LA SCRITTA "LIBERAZIONE" RICHIAMATA ANCHE DALL'ICONA ABILITÀ DELLA CARTA. LA CARTA "AZIONE" GIOCATA COME ABILITÀ "LIBERAZIONE", PUÒ ESSERE UTILIZZATA SOLO SE L'HUNTER CHE SI VUOLE LIBERARE HA LA STESSA ICONA SIGILLO CHE È RAFFIGURATA SULLA CARTA "AZIONE" USATA PER LIBERARLO. LA CARTA AZIONE UTILIZZATA, VIENE QUINDI SCARTATA E L'HUNTER LIBERATO TORNA NELLA PROPRIA MANO SENZA DOVER ESEGUIRE NESSUN ATTACCO.

#### **ATTACCO DIRETTO AL SIGILLO:**

SI PUÒ ESEGUIRE UN ATTACCO DIRETTAMENTE AL SIGILLO SOLO SE SULLA CARTA "AZIONE" È RAFFIGURATA L'ICONA DELLO STESSO SIGILLO CHE SI VUOLE ATTACCARE.

IL SIGILLO ATTACCATO PARTE SEMPRE DA 700 "PUNTI FORZA", INDIPENDENTEMENTE DAL TIPO DI SIGILLO. L'ATTACCO AL SIGILLO SI ESEGUE NELLO STESSO MODO GIÀ DESCRITTO PER L'ATTACCO AD UN HUNTER.

SE IL GIOCATORE ATTACCATO, PERDE TUTTI I "PUNTI FORZA" DEL SIGILLO, PERDE ANCHE IL SIGILLO CHE PASSA QUINDI IN MANO AL GIOCATORE DI TURNO.

IL GIOCATORE DI TURNO, NEL MOMENTO STESSO IN CUI CONQUISTA IL SIGILLO, DEVE NECESSARIAMENTE PORLO IN UN PROPRIO GRUPPO GIÀ DEPOSTO SUL TAVOLO (SE IL GRUPPO È NELLE CONDIZIONI DI POTER PORTARE IL SIGILLO), SE NON PUÒ FARLO, DEVE METTERE IL SIGILLO DI FIANCO AL MAZZO DI CARTE CIÒÈ SUL MAZZO SEAL SE SI È GIÀ FORMATO.

SE VINCE IL GIOCATORE CHE È STATO ATTACCATO, NON SUCCEDERÀ NULLA (MANTIENE IL SIGILLO).

## MAZZO DI CARTE:

QUANDO LE CARTE DEL MAZZO DI CARTE (CIOÈ QUELLO COPERTO) VENGONO ESAURITE PERCHÈ PESCATE TUTTE, SI UTILIZZANO LE CARTE DEL MAZZO DI SCARTO. SI LASCIA SUL TAVOLO L'ULTIMA CARTA SCARTATA SUL MAZZO DI SCARTO (IN ORDINE DI TEMPO), SI MISCHIANO LE RESTANTI CARTE DI TALE MAZZO PONENDOLE COPERTE SUL TAVOLO A FORMARE UN NUOVO MAZZO DI CARTE PER IL PESCAGGIO. TALE OPERAZIONE SI RIPETE OGNI VOLTA CHE SI ESAURISCE IL MAZZO DI CARTE (QUELLO COPERTO), FINO A CHE NON SI CONSUMANO TUTTE LE CARTE DEI DUE MAZZI (MAZZO DI CARTE COPERTO E MAZZO DI SCARTO). LA SFIDA TERMINA ANCHE QUANDO NON SI HANNO PIÙ CARTE DA PESCARRE.

## SINTESI DELLE FASI DI GIOCO:

# SI DISTRIBUISCONO 5 CARTE PER GIOCATORE, I SIGILLI VENGONO SCARTATI E POSTI A FORMARE IL MAZZO SEAL RIPESCANDO IL NUMERO DI CARTE SCARTATE.

# SI INIZIA IL TURNO GIOCATORE CON ROTAZIONE ORARIA, PARTENDO DAL MAZZIERE:

1) SI PESCA UNA CARTA DA UNO DEI 3 MAZZI (MAZZO DI CARTE, DI SCARTO, O SEAL SE SI PUÒ FARE);

2) SI ORGANIZZANO I PROPRI GRUPPI (O ANCHE QUELLI DEL PROPRIO COMPAGNO SE SI GIOCA IN 4), VOLENDO SI GIOCA UNA O PIÙ CARTE AZIONE COME "ATTACCO" O COME "ABILITÀ" PER CERCARE DI CATTURARE HUNTERS O SIGILLI AGLI AVVERSARI. NELLO STESSO TURNO SI PUÒ ATTACCARE ANCHE PIÙ DI UN GIOCATORE;

3) SI SCARTA UNA CARTA (FINE DEL PROPRIO GIOCO);

4) SI PESCA DAL MAZZO DI CARTE O DI SCARTO, IL NUMERO DI CARTE MANCANTI NELLA PROPRIA MANO IN MODO D'AVERNE SEMPRE 5 ALLA FINE DEL PROPRIO TURNO (QUESTA MOSSA DECRETA LA FINE DEL PROPRIO TURNO);

5) SI PASSA IL TURNO AL GIOCATORE SUCCESSIVO.

# IL GIOCATORE (O LA COPPIA) CHE CONQUISTA PER PRIMO 3 SIGILLI, CHIUDE LA SFIDA; SI CONTANO QUINDI I "PUNTI ABILITÀ" REALIZZATI DAI GIOCATORI.

## CARTE HUNTERS:



ICONA CHE INDIVIDUA IL COLORE ED IL NUMERO DI SUCCESSIONE DELL'HUNTER.



ICONA CHE INDIVIDUA IL TIPO DI SIGILLO A CUI L'HUNTER È LEGATO (ICONA SIGILLO).



"PUNTI FORZA" DELL'HUNTER. SONO UTILIZZATI QUANDO SI È ATTACCATI; SE NEL GRUPPO C'È IL SIGILLO CHE INFLUENZA L'HUNTER ALLORA VERRANNO UTILIZZATI I "PUNTI FORZA" DEL SIGILLO.

## CARTE SIGILLO (SEAL):



ICONA CHE INDIVIDUA IL TIPO DI SIGILLO (ICONA SIGILLO).



"PUNTI FORZA" DEL SIGILLO. SE NEL GRUPPO IN CUI C'È IL SIGILLO, VIENE ATTACCATO UN HUNTER CON LO STESSO SIGILLO, L'HUNTER UTILIZZA I "PUNTI FORZA" DEL SIGILLO.



"PUNTI SEAL", INDICANO IL TOTALE DEI "PUNTI FORZA" NECESSARI NEL GRUPPO PER EVOCARE (PESCARRE) IL SIGILLO.

## CARTE AZIONE:

LE CARTE "AZIONE" POSSONO ESSERE UTILIZZATE COME ATTACCO O COME ABILITÀ. PER OGNI ATTACCO PUÒ ESSERE USATA UNA SOLA CARTA "AZIONE" (CIOÈ LE CARTE "AZIONE" NON SONO CUMULABILI PER AUMENTARE I "PUNTI FORZA" DI ATTACCO).



ICONA SIGILLO: INDIVIDUA IL TIPO DI SIGILLO CHE SI PUÒ ATTACCARE CON TALE CARTA. SE LA CARTA VIENE USATA COME ABILITÀ "LIBERAZIONE", L'ICONA INDICA CHE L'HUNTER CHE SI SCEGLIE DI LIBERARE DEVE AVERE LA STESSA ICONA SIGILLO.



TIPO DI ABILITÀ DELLA CARTA AZIONE. L'ABILITÀ DESCRITTA È ANCHE RICHIAMATA CON L'ICONA "ABILITÀ".



"PUNTI ATTACCO" DELLA CARTA AZIONE. VENGONO UTILIZZATI SOLO QUANDO SI USA LA CARTA COME ATTACCO E NON COME ABILITÀ.



ICONA "LIBERAZIONE"



ICONA "SPOSTA"



ICONA "CONFUSIONE"

L'ATTACCO PUÒ ESSERE FATTO SU UN QUALSIASI HUNTER AVVERSARIO. QUANDO SI SCEGLIE DI ATTACCARE UN SIGILLO, I "PUNTI FORZA" DEL SIGILLO PARTONO SEMPRE DA 700, PER QUALSIASI TIPO DI SIGILLO CHE RICEVE L'ATTACCO. LA CARTA "AZIONE" UTILIZZATA, DEVE RIPORTARE L'ICONA DELLO STESSO SIGILLO CHE SI VUOLE ATTACCARE.



ABILITÀ "LIBERAZIONE":

TALE ABILITÀ PERMETTE DI LIBERARE UN HUNTER TRA QUELLI CATTURATI DAGLI AVVERSARI (A PROPRIA SCELTA), SENZA DOVER PROCEDERE AD UN ATTACCO. L'HUNTER DA LIBERARE DEVE NECESSARIAMENTE AVERE LA STESSA ICONA SIGILLO INDICATA DALLA STESSA CARTA "AZIONE" GIOCATO COME ABILITÀ.



ABILITÀ "SPOSTA":

TALE ABILITÀ PERMETTE DI SPOSTARE UN HUNTER DA UN PROPRIO GRUPPO AD UN ALTRO GRUPPO (PROPRIO O DEL PROPRIO COMPAGNO), SENZA DOVER SALTARE IL TURNO.



ABILITÀ "CONFUSIONE":

TALE ABILITÀ PERMETTE DI MISCHIARE LE CARTE DEL MAZZO DI CARTE E QUELLE DEL MAZZO DI SCARTO. IL MAZZIERE MISCHIA LE CARTE COMPRESA LA CARTA "AZIONE" APPENA GIOCATO.

## POZIONE DI RECUPERO:

E' L'UNICA CARTA CHE SI PUÒ GIOCARE QUANDO SI È ATTACCATI.

SERVE PER RECUPERARE TUTTI I "PUNTI FORZA" DELL'HUNTER O DEL SIGILLO ATTACCATO DALL'AVVERSARIO.



LA CARTA "POZIONE DI RECUPERO" DEVE ESSERE GIOCATO PRIMA CHE SI ESAURISCANO I PROPRI "PUNTI FORZA" (CIOÈ QUELLI INDICATI DALLA PEDINA POSTA NELLA "SCHEDA PUNTI FORZA" UTILIZZATA NELLA FASE DI ATTACCO). LA CARTA APPENA GIOCATO, VA SCARTATA SOTTO AL MAZZO DI SCARTO ED IL GIOCATTORE CHE L'HA USATA, DEVE SUBITO RIPESCARNE UN'ALTRA DAL MAZZO DI CARTE, IN MODO CHE TORNÌ AD AVERE IN MANDO NUOVAMENTE 5 CARTE. QUINDI SI PROSEGUE CON LA FASE DI ATTACCO.

L'AUTORE, SERGIO FERSINI, VI AUGURA UN BUON DIVERTIMENTO.