



REGOLAMENTO

IL GIOCO IN BREVE

A differenza di altri giochi noti (Magic, Yu-Gi-Oh), Sottomondo **non** mima una battaglia tra due maghi. Rappresenta la lotta per conquistare il regno, ricalcando la trama del [gioco online](#).

Si può giocare in un numero di persone **da 2 a 6**, il gioco è facile da capire e imparare.

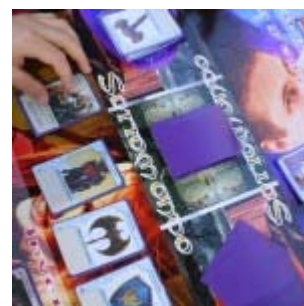
Idealmente, durante la partita ogni giocatore **cammina in un castello infestato da mostri e affronta quello che gli succede**.

Se trovi un oggetto lo prendi, se incontri un nemico o un evento, affronterai la situazione eventualmente giocando gli oggetti e le abilità di cui disponi.

Vincendo un combattimento si sale di 1 livello, perdendo si cala di 1 livello.

Vince e conquista il Regno il primo che raggiunge da solo il livello 10.

Se si vincono **due combattimenti di seguito**, si ha la possibilità di cambiare il proprio destino cambiando Classe (ovvero tipo) di personaggio. Si acquisiranno così nuove abilità speciali e caratteristiche.



PRIMA DI INIZIARE

Dovresti avere scaricato, stampato e ritagliato i mazzi ("*deck*") di [carte](#) e possibilmente anche il [tabellone di gioco e i segnapunti](#).

PREPARAZIONE

- Si forma un unico mazzo con tutte le carte **escluso quelle del mazzo Classi** e si mette rovesciato al centro della tavola (se hai il tabellone, nello spazio denominato "**Castello**").

- Dal deck **Classi** si tolgono le carte "Umano/popolano" e se ne dà una a ogni giocatore in modo da ricordare che ognuno inizialmente è un normale essere umano. Il deck **Classi** si posiziona rovesciato al centro della tavola, ma in una zona separata ("Classi" sul tabellone).
- Ogni giocatore prende 4 carte dal mazzo nell'area centrale (**Castello**) e le mette in fila allineate tutte e 4 nella propria zona "**Inventario**". Devi pensare all'**Inventario** come una specie di zainetto in cui tieni gli oggetti in attesa di usarli.
- Ogni giocatore inizia a **Livello 1** e tiene il suo segnapunti vicino a sè per visualizzare il proprio Livello. Si può ovviamente giocare senza segnapunti tenendo a mente i livelli o appuntandoli su carta.



Nota per i giocatori più esperti: Il deck "Castello" può essere composto a piacere entro i limiti regolamentari. Dal momento che si tratta questo di un gioco a **carte collezionabili**, e che è possibile ottenere carte extra di tipo Oggetto, Abilità, Eventi e Mostri, i giocatori possono decidere prima di iniziare di includere alcune carte e di escluderne altre. la composizione del deck "Castello" regolamentare è come segue:

- **Mostri:** 34
- **Oggetti:** 28 max
- **Abilità:** min: 7 max: 10
- **Eventi:** min: 13 max: 15
- Totale - max: **87**

Il deck **Classi**, privato delle carte "Umano" che sono inutili se si usa il [tabellone](#), è composto di 13 carte. Il gioco è infatti progettato perchè tutte le carte necessarie a una partita siano esattamente **100**.

FASI DI GIOCO

Ogni volta che tocca a te, il gioco segue, per un massimo di due volte, le fasi: **1. Passo nel castello - 2. Strategia - 3. Reazione**

FASE 1. PASSO NEL CASTELLO

Chi ha distribuito le carte pronuncia le seguenti parole: "*Il giocatore (nome) fa un passo nel castello e trova....?*"

Il giocatore prende allora una carta dalla cima del mazzo Castello (idealmente: avanza di un passo nel castello e gli succede qualcosa). La carta pescata viene mostrata a tutti e messa al centro.

FASE 2. STRATEGIA

(idealmente: in caso di **nemici** o **eventi** imprevisti, il giocatore può mettere in atto una strategia per meglio affrontare la situazione appena accaduta).

- Sei hai pescato **una carta mostro oppure una carta evento** dovrai **reagire**: hai la possibilità di giocare UNA carta presente nella zona inventario e passarla nella sua zona di

gioco rendendola così **attiva**. (idealmente: stai indossando l'equipaggiamento o usando un oggetto/abilità).

- Se hai pescato una **carta oggetto** o una **carta abilità** la **metterai normalmente in inventario**, le abilità si possono **usarle subito**, gli oggetti no salvo sia scritto diversamente sulla carta. Se l'oggetto/abilità non ti serve puoi in questa fase **negoziare** con altri ovvero scambiare la carta con quella che un altro giocatore ha in inventario. E' obbligatorio chiedere qualcosa in cambio, non si possono regalare carte.

Oggetti e abilità potranno essere giocati prima di un combattimento (fase di reazione). Se il loro effetto vale un turno (es. colpo pesante) tienile nell'area di gioco altrimenti se l'effetto è immediato (es. sonnifero) scartale subito dopo aver dichiarato che le utilizzi.

- Non è possibile giocare due carte dello stesso tipo. Per esempio, giocherai una carta armatura quando hai in gioco già una carta armatura solo per sostituire la vecchia armatura con una nuova più potente, la vecchia deve essere scartata. Abilità diverse si possono giocare insieme, non sono considerate infatti "carte dello stesso tipo" per il semplice fatto di essere carte Abilità: non si può tuttavia giocare la stessa abilità in più copie sommando gli effetti (es. mettere in gioco 2 "colpo pesante" non è consentito).
- Due carte "arma" si possono giocare solo se il personaggio è un guerriero
- Le carte "incantesimo" si possono giocare solo se il personaggio è chierico o incantatrice
- Se hai pescato una carta **oggetto** è ammesso fare la **sostituzione immediata** di un oggetto dello stesso tipo, direttamente nell'area di gioco (ES. sostituire una armatura con l'armatura appena trovata perchè più potente: si può fare direttamente e senza mettere prima la carta in inventario, l'armatura meno potente dovrà essere subito scartata)

FASE 3. REAZIONE

(idealmente: il giocatore reagisce a quanto è accaduto usando gli oggetti o le abilità a disposizione)

- Se hai pescato una carta **mostro** sei obbligato a fare un **combattimento** (vedi sotto)
- Se hai pescato una carta **evento** leggi ad alta voce il testo della carta e segui le istruzioni sulla carta



Reagire prima del combattimento o dell'evento significa giocare UNA carta spostandola dalla zona **inventario** alla **zona di gioco**.

Se dopo il primo passo nel castello è stato **vinto un combattimento**, si ha la possibilità di compiere un altro passo nel castello. Puoi fare un ulteriore passo anche se il combattimento finisce in pareggio.

Dopo il secondo combattimento vinto consecutivamente hai facoltà di pescare una carta dal mazzo **Classi**, cambiando così il tuo destino acquisendo una abilità speciale caratteristica della nuova Classe. La nuova classe sostituisce la vecchia che va conservata, sotto la nuova, sempre nella tua area Classe.

In ogni caso dopo il secondo passo nel castello tocca al giocatore successivo (cioè: non si fanno mai più di 2 passi in un turno).

Combattimento

- Il Livello rappresenta sia la forza di attacco sia quella di difesa. Il numero indicato nelle carte equipaggiamento rappresenta l'incremento di forza che queste procurano nel combattimento.
- Si confrontano quindi i punti del giocatore che del mostro, facendo la somma del Livello + i punti forza dovuti armi/armature/equipaggiamento/bonus di altro tipo). Vince chi ha punteggio totale maggiore.
- **Se il giocatore ha vinto**, questi guadagna subito 1 livello. Dopo il primo combattimento vinto il giocatore, se lo vuole, può fare un altro passo nel castello (quindi pescare un'altra carta). Dopo due combattimenti vinti nella stessa giocata si ha diritto di pescare una carta dal deck **Classe** (v. sopra).
- **Se il giocatore ha perso**, questi perde 1 Livello con l'eccezione del Livello 1 sotto il quale non si scende mai.
- **Se lo scontro è finito in parità** il combattimento finisce senza nulla di fatto, ma il giocatore se lo vuole può fare un altro passo.

FO. PULIZIA

La mano passa poi al giocatore successivo.

Alcune carte possono rimanere in gioco fino alla fine del turno (dovrebbe essere indicato nella carta stessa), cioè fino a quando tocca di nuovo il giocatore che ha appena concluso. Questo succede perchè alcuni eventi porteranno i giocatori a combattere l'uno contro l'altro (oppure ancora possono collaborare), in questo caso le carte in gioco e alcuni bonus della durata di 1 turno possono essere utilizzati più volte.



Prima di fare un nuovo passo nel castello, se nella propria area di gioco il giocatore ha carte la cui azione era valida per un turno e il loro effetto è esaurito, vanno scartate prima di compiere il "passo".

Il giocatore deve verificare di non avere mai più di 4 carte in inventario.

COLLABORAZIONI

I giocatori possono collaborare con la persona che si prepara a un combattimento dichiarando la propria disponibilità. Come controparte **devono** chiedere una ricompensa tra le carte che la persona ha nella zona inventario o anche nella zona di gioco. Esempio:

"Ti aiuto in questo combattimento **ma se vinciamo** voglio questa carta come ricompensa".

La persona che affronta il combattimento è libera di accettare o meno l'aiuto. Se accetta, a combattimento concluso e vincita ottenuta deve però pagare per la collaborazione ricevuta.

E' possibile offrire come ricompensa della collaborazione anche carte che si hanno in **zona di gioco**.

Il giocatore che offre la collaborazione si prepara al combattimento come quando si affronta un nemico o un evento, cioè può mettere in gioco un oggetto o una abilità, nonché usare la propria **abilità caratteristica**. Tuttavia, come collaboratore **non rischia nulla in caso di perdita, né avanza di livello in caso di vincita**.

Attenzione al bluff! non sempre una collaborazione si traduce in una vincita. Un giocatore può proporre una collaborazione al solo scopo di avere l'occasione per indossare una armatura, giocare una abilità, eccetera. Chi accetta deve sempre fare bene i conti prima per capire se conviene accettare o meno.

Per rendere il gioco più interessante nonché per evitare che il gioco "ristagni" all'inizio è **sempre consigliabile proporre collaborazioni**.

EVOCAZIONE

I mostri, sia quelli incontrati sia quelli in inventario possono essere utilizzati come compagni di combattimento grazie alla carta abilità "**Evocazione**".

Questa abilità consente di "ipnotizzare" un mostro che si è appena incontrato nel castello (o che si possiede nella zona "inventario", a seconda del caso) obbligandolo a collaborare per 1 turno.

Quando l'evocazione viene giocata su un mostro appena incontrato, la carta mostro si sposta nella area di gioco e si procede come il giocatore avesse pareggiato il combattimento, quindi facendo - a discrezione - un altro passo nel castello.

SFIDE E COMBATTIMENTI TRA GIOCATORI

In alcuni casi (es. eventi: Rivolta dei popolani, Guerra delle Gilde) si deve combattere con altri giocatori. Qui valgono le stesse regole del normale combattimento, adattate al caso:

- A fine combattimento, se c'è un vincitore, questi guadagna un livello e il perdente perde un livello
- Il giocatore che si difende ha la possibilità di giocare un oggetto o un abilità prima che si svolga il calcolo dei punti-forza

ABILITÀ CARATTERISTICHE

Alcune classi di personaggio (Vampiro, Lupo Mannaro, Artigiano, Entità Oscura) sono capaci di aumentare la loro forza per un turno giocando la loro abilità caratteristica. Questa abilità si attiva impegnando una certa energia, che si ottiene scartando un certo numero di carte (solitamente due) dall'inventario.

Ci sono alcune regole da osservare:

- Giocare la propria abilità caratteristica si può fare in aggiunta all'oggetto o abilità eventualmente giocati
- Se non si hanno in inventario abbastanza carte, l'abilità caratteristica non si può utilizzare
- Quando si è giocata la propria abilità caratteristica, la carta classe va ruotata di 90 gradi e mantenuta così fino alla fine del turno, per segnalare agli altri che si è in stato "potenziato"

- L'effetto potenziamento dell'Artigiano è diverso da quello del vampiro o uomo-lupo: per l'Artigiano vale per un solo combattimento.

CONCLUSIONE

Il gioco termina se un giocatore raggiunge il Livello 10 senza essere raggiunto dagli altri nello stesso turno.

Se si viene raggiunti, le sorti della partita restano sospese e nel proprio turno il giocatore a Livello 10 NON pesca una carta dal castello ma combatte contro un giocatore a scelta tra quelli a Livello 10 che lo hanno raggiunto.

Si procede così fino a che i contendenti non sono retrocessi a Livello 9 ed esiste quindi un solo vincitore con Livello 10.

VERSIONE ATTUALE DEL GIOCO

1.5

Per ogni aggiornamento a questo regolamento, alle carte e per entrare in contatto con altri giocatori, partecipa alla comunità on-line sul nostro sito: <http://cards.sottomondo.org>