

WORLD WARCRAFT

TRADING CARD GAME

CLASS STARTER DECK
LIBRO DELLE REGOLE



SCEGLI LA TUA CLASSE
E UNISCITI ALLA BATTAGLIA!



CONTENUTI

Vincere la Partita	2
Ciò Che Ti Serve per Giocare	2
Preparazione	2
Parti di una Carta	3
Basi del Gioco	4
Risorse	4
Costi	5
Pronto e Spossato	5
Sequenza del Turno	6
Fase Iniziale	7
Fase Azione	7
Fase Finale	9
Carte in Gioco	9
Combattimento	11
Attaccare	11
Proteggere e Difendere	11
Conclusione del Combattimento	12
Combattimento con un Eroe	13
Danno	14
Tenere Traccia del Danno e Tipi di Danno	14
Guarire il Danno	15
Rispondere	16
Generi di Carte	17
Eroe	17
Alleato	18
Abilità	19
Arma	20
Armatura	22
Missione	24
Caratteristiche	25
Guida alla Costruzione del Mazzo	26
Porta il tuo Gioco al Livello Successivo!	27
Glossario	28
Ringraziamenti	41



Benvenuto in World of Warcraft®

Gioco di Carte Collezionabili!

In questo gioco, controlli un eroe che appartiene al mondo di Azeroth.

Mentre giochi, puoi invitare alleati a far parte del tuo gruppo, completare missioni, trovare equipaggiamenti e giocare abilità che provengono dal gioco online di World of Warcraft®

1. VINCERE LA PARTITA

Vinci la partita infliggendo danno all'eroe avversario pari o superiore alla sua salute.

2. CIÒ DI CUI HAI BISOGNO PER GIOCARE

Per giocare, hai bisogno di un mazzo da 60 carte, di un eroe di partenza e di un po' di dadi.

3. PREPARAZIONE

Ogni giocatore inizia mettendo in gioco il suo eroe e poi lanciando un dado. Il giocatore che ottiene il risultato più alto decide chi va per primo. Dopo aver mischiato, ogni giocatore pesca una mano iniziale di sette carte. Una volta per partita, prima di iniziare il primo turno, ogni giocatore può decidere di effettuare un mulligan mischiando le carte della sua mano iniziale nel suo mazzo e poi pescando una nuova mano di sette carte.

4. PARTI DI UNA CARTA

Le carte di World of Warcraft® GCC hanno:

- Un nome.
- Un costo nell'angolo in alto a sinistra, che indica quante risorse devi spossare (ruotare lateralmente) per giocare la carta dalla tua mano.
- Icone caratteristiche (classe o fazione), che hanno rilevanza quando costruisci il tuo mazzo.
- Una linea di tipo tra l'illustrazione e il riquadro di testo, che indica quale tipo di carta è. Per saperne di più sui differenti tipi di carte, vedi "Generi di Carte" a pagina 17. Una carta può anche avere un descrittore sul lato destro della linea di tipo, seguito da un numero tra parentesi. Quel numero è quante carte con quel descrittore possono far parte del tuo gruppo contemporaneamente. In qualsiasi momento controlli più di quel numero di carte con quel descrittore, devi immediatamente distruggerle tutte tranne quel numero. Tu scegli quali mantenere.
- Un riquadro di testo sotto la linea di tipo, che indica i poteri della carta.



5. BASI DEL GIOCO



A. Risorse

Sposti le risorse per pagare i costi delle varie azioni, come giocare alleati o usare i poteri del tuo eroe e le abilità. Una volta in ciascuno dei tuoi turni, puoi scegliere qualsiasi carta dalla tua mano e piazzarla come risorsa.

B. Costi




Un costo è qualsiasi cosa che devi pagare per giocare una carta, usare un potere o effettuare una qualsiasi altra azione di gioco.

I costi in risorse sono rappresentati da un numero all'intero di un simbolo del costo in risorse. Questi simboli sono mostrati sopra. Paghi un costo in risorse spossando un pari ammontare di risorse. Per esempio, un alleato Orda che richiede due risorse da spossare per giocarlo avrà un  nel suo angolo in alto a sinistra, mentre un potere che richiede due risorse da spossare per usarlo avrà un  come parte del suo costo nel suo riquadro di testo.

C. Pronto e Spossato

Quando una carta entra in gioco, è pronta, come mostrato qui. Per usare una carta, spossala ruotandola lateralmente. All'inizio di ciascuno dei tuoi turni, fai tornare pronto (ruota in verticale) tutte le tue carte spossate in gioco.

Alcune carte hanno poteri con  come parte del costo. Ciò vuol dire che devi spossare la carta come costo per giocare il potere.



Pronto



Sposato

6. SEQUENZA DEL TURNO

Il tuo turno è diviso in tre fasi e alcune fasi sono divise in interfasi.



A. Fase Iniziale

La tua fase iniziale è divisa in due interfasi: l'interfase di preparazione e l'interfase di estrazione.

Interfase di Preparazione: Appena la tua interfase di preparazione ha inizio, fai tornare pronte (ruota in verticale) tutte le tue carte in gioco.

Interfase di Estrazione: Appena la tua interfase di estrazione ha inizio, peschi una carta. Nel tuo primo turno della partita, il giocatore che va per primo salta l'interfase di estrazione.

B. Fase Azione

Durante la tua fase azione, puoi effettuare qualunque delle quattro azioni seguenti in qualsiasi ordine: piazzare una risorsa, giocare una carta, usare un potere e proporre un combattimento. **Puoi piazzare solo una risorsa per turno, ma puoi effettuare ciascuna delle altre azioni quante volte sei in grado di farlo.**

Piazzare una Risorsa

Puoi piazzare una singola risorsa in ciascuno dei tuoi turni. Per farlo, prendi una qualsiasi carta dalla tua mano e mettila nella tua linea delle risorse a faccia in giù. Se la carta è una missione o un luogo, puoi piazzarla invece a faccia in su.

Giocare una Carta

Per giocare una carta, rivelala dalla tua mano, paga il suo costo (il numero nell'angolo in alto a sinistra) spossando un pari numero di tue risorse e segui le istruzioni nel suo riquadro di testo. Una volta fatto ciò:

- Se la carta è un alleato, entra in gioco nella tua linea degli alleati.
- Se è un'arma o un'armatura, entra in gioco a fianco del tuo eroe nella tua linea dell'eroe.
- Se è un'abilità Continuo che si assegna a una carta, entra in gioco sotto quella carta.
- Se è un'abilità Continuo che non si assegna, entra in gioco nella tua linea dell'eroe.
- Se è un'abilità che non ha "Continuo" nel suo riquadro di testo, va nel tuo cimitero.

Le carte possono essere giocate solo durante il tuo turno a meno che non abbiano **Instant** nella loro linea di tipo. Le carte istantanee possono essere giocate in qualsiasi momento, anche durante il turno del tuo avversario.

Usare un Potere

Puoi usare i poteri a pagamento o completare le missioni durante qualsiasi fase del turno di qualunque giocatore. Puoi riconoscere un potere a pagamento dal simbolo freccia (➡) nel suo riquadro di testo. Il testo prima della freccia è il costo che devi pagare per usare il potere e il testo dopo la freccia è cosa accade quando lo fai. Puoi usare un potere a pagamento quante volte vuoi, finché sei in grado di pagare il costo ogni volta.

Proporre un Combattimento

Puoi attaccare con il tuo eroe e gli alleati purché questi siano pronti. Per maggiori informazioni, vedi “Combattimento.”

C. Fase Finale

Durante la tua fase finale, i giocatori possono solo giocare istantanei, usare poteri e completare missioni.

Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato le azioni che vogliono svolgere, entri nella tua interfase conclusiva. Durante la tua interfase conclusiva, se hai più carte nella tua mano del tuo limite massimo (sette carte), devi scartare fino ad averne un numero pari al tuo limite massimo. Dopo che l'interfase conclusiva di un giocatore è terminata, il giocatore successivo comincia la sua fase iniziale.

7. CARTE IN GIOCO

Nel corso di una partita, ti capiterà di mettere in gioco alleati, risorse e altre carte.

- La **zona di gioco** è dove avviene la maggior parte dell'azione di gioco. Ogni giocatore ha **una linea degli alleati** per gli alleati; **una linea dell'eroe** per gli equipaggiamenti (armi e armature), per le abilità Continue e per il suo eroe; e **una linea delle risorse** per le risorse. Per vedere dove collocare i differenti tipi di carte nella zona di gioco, guarda il diagramma.
- Le carte distrutte o scartate e le abilità non-Continue che hai giocato vanno nel tuo cimitero. Le carte presenti in un cimitero sono a faccia in su ed è possibile guardare il cimitero di qualsiasi giocatore.



Mazzo



Cimitero

LINEA DEGLI ALLEATI



Alleato



Alleato

LINEA DEGLI EROI



Eroe



Abilità Continua



Arma

LINEA DELLE RISORSE



8. COMBATTIMENTO

A. Attaccare

Per proporre un combattimento, scegli un eroe o alleato pronto del tuo gruppo come attaccante, poi scegli un eroe o alleato avversario come difensore. Normalmente non puoi attaccare con un alleato il turno in cui lo giochi.

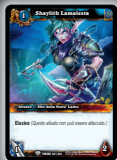
Appena un combattimento ha inizio, il tuo attaccante viene spossato (ruotalo lateralmente) per attaccare, poi sia tu che il tuo avversario avete l'opportunità di giocare carte e usare poteri. Durante un combattimento, puoi giocare solo carte istantanee, completare missioni e usare poteri di carte in gioco.

B. Proteggere e Difendere

Se un avversario sta attaccando e hai un protettore pronto, puoi scegliere di spossare quel protettore per farlo diventare il nuovo difensore per l'attacco. Puoi usare un potere Protettore di un personaggio anche se hai giocato il protettore nel tuo ultimo turno. Questa è l'unica volta in cui un personaggio può proteggere.






Non puoi, ad esempio, spossare un protettore per proteggere contro un'abilità che sta bersagliando uno dei tuoi personaggi.

Poi, sia tu che il tuo avversario avete una seconda opportunità di giocare istantanei, usare poteri e completare missioni.






C. Conclusione del Combattimento

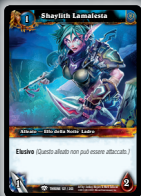
Appena un combattimento si conclude, l'attaccante e il difensore infliggono l'un l'altro danno da combattimento pari ai loro rispettivi ATK. Il danno inflitto ai personaggi rimane fino a che non viene guarito o il personaggio viene distrutto. Un personaggio viene distrutto quando il danno su di esso è pari o maggiore alla sua salute.

Esempio: Proponi Kor Venacenero (3  / 3 ) per attaccare un alleato avversario con 1  / 3 . Il tuo avversario non ha risposte ed è senza protettori, quindi spossa Kor. Appena il combattimento si conclude, Kor infligge 3 danni da combattimento al difensore e il difensore infligge 1 danno da combattimento a Kor. Il difensore viene distrutto in quanto ha subito danno fatale. Kor ha subito 1 danno, ma non viene distrutto in quanto ha 3 .

D. Combattimento con un Eroe

Se il tuo eroe è in combattimento, puoi colpire con un'arma per aggiungere il suo ATK all'ATK del tuo eroe per la durata del combattimento. Quando attacchi, colpisci con un'arma appena il tuo eroe diventa attaccante. Quando difendi, colpisci appena il tuo eroe diventa il difensore. Queste sono le uniche volte in cui un giocatore può colpire con un'arma. Per colpire con un'arma, paga il suo costo per colpire e spossala.

Esempio: Proponi il tuo eroe per attaccare Kor Venacener (3  / 3 ). Appena attacchi, sposta il tuo eroe e la sua Accetta di Ferro Diabolico (2 ) , pronta, pagando il suo costo per colpire per dare al tuo eroe +2 ATK in questo combattimento. Appena il combattimento si conclude, il tuo eroe infligge 2 danni da combattimento a Kor e Kor infligge 3 danni da combattimento al tuo eroe.



9. DANNO

A. Tenere Traccia del Danno e Tipi di Danno

Il danno inflitto a un personaggio rimane fino al momento in cui quel personaggio viene distrutto o quel danno viene guarito. Un personaggio viene distrutto quando ha danno pari o superiore alla sua salute. Tieni traccia del danno sui tuoi personaggi usando dei dadi.

Ogni danno ha un tipo. Il simbolo attorno all'ATK di un alleato indica quale tipo di danno da combattimento infligge e il simbolo attorno all'ATK di un'arma indica quale tipo di danno da combattimento un eroe infligge tramite quell'arma. Il tipo di danno ha importanza solo quando delle carte ne fanno riferimento in modo specifico.

Questi sono gli otto simboli di danno:

Arcano



Fuoco



Gelo



Sacro



Mischia



Natura



Distanza



Ombra




B. Guarire il Danno

Il danno su un personaggio è permanente a meno che venga guarito o quel personaggio lasci il gioco. Se viene guarito danno da un personaggio, rimuovi semplicemente un pari ammontare di danno da esso.

Il danno inflitto ad un personaggio può essere anche prevenuto. Un effetto che previene danno semplicemente impedisce a una parte o a tutto il danno di venire inflitto con successo ad un personaggio.



Non puoi guarire danno che non è stato inflitto inoltre, una volta che un personaggio ha subito danno fatale, è troppo tardi per guarirlo.

Esempio: Tyrennius (2 ) fa parte del tuo gruppo e non ha alcun danno. Il tuo avversario sceglie Tyrennius come bersaglio con una carta che dice “Il tuo eroe infligge 2 danni mischia ad un alleato bersaglio” e tu hai una carta in mano che dice “Il tuo eroe guarisce 2 danni da un alleato bersaglio”. Giocare la tua carta non avrà alcuna efficacia, poiché il tuo alleato non ha subito alcun danno ancora. La carta del tuo avversario infligge 2 danni a Tyrennius, che viene distrutto immediatamente. Se avessi avuto un effetto che diceva “Previene i prossimi 2 danni che stanno per essere inflitti ad un alleato bersaglio in questo turno”, avresti avuto la possibilità di usare quell’effetto per salvare Tyrennius prima che il danno si fosse risolto. Tuttavia non hai la possibilità di guarire o prevenire danno fatale una volta che è stato già inflitto.



10. RISPONDERE

Puoi rispondere alle azioni del tuo avversario. Quando lo fai, le tue risposte avvengono prima. Puoi rispondere solo giocando istantanei, usando poteri di carte in gioco e completando missioni.

Esempio: Hai Cerwyn (un alleato con ) in gioco e una carta Marchio della Selva nella tua mano. Il tuo avversario sceglie Cerwyn come bersaglio con Esplosione di Fuoco, che le infligge 2 danni e la manderà al cimitero. Poiché Marchio della Selva è un istantaneo, puoi giocarlo in risposta all'Esplosione di Fuoco del tuo avversario. Il tuo Marchio della Selva entrerà in gioco per primo, dando a Cerwyn +2 / +2. Poi, l'Esplosione di Fuoco infliggerà 2 danni al tuo alleato, ma 2  in più in salute di Marchio della Selva è sufficiente a tenerla in vita.

11. GENERI DI CARTE

A. Eroe

Ogni eroe ha un valore di salute (🔥) stampato nel suo angolo in basso a destra. Se il tuo eroe ha danno pari o superiore alla sua salute, sei fuori dalla partita.

Ogni carta eroe ha due lati (anteriore e retro) e inizia la partita con il lato anteriore a faccia in su. Durante la partita, puoi usare il potere del tuo eroe, che capovolge l'eroe sul retro dove è mostrato il disegno intero. Puoi girare la tua carta eroe anche se è spossata e manterrà lo stesso stato di pronta o spossata quando viene girata.

A meno che una carta dica diversamente, una volta che il tuo eroe viene capovolto, non verrà rigirato nuovamente sull'altro lato. Questo significa che di solito puoi usare il potere del tuo eroe solo una volta per partita.



B. Alleato

Col procedere della partita, puoi invitare alleati a far parte del tuo gruppo mettendoli in gioco dalla tua mano. Gli alleati possono attaccare e difendere contro i personaggi avversari e alcuni di loro hanno poteri nel loro riquadro di testo che puoi usare durante la partita.



Puoi attaccare con un alleato o usare i suoi poteri attivati (Q) solo se quella carta ha fatto parte del tuo gruppo sin dall'inizio del tuo turno più recente. Solo gli alleati hanno questa restrizione. Un'eccezione è che puoi proteggere con un alleato anche se l'hai giocato nel tuo ultimo turno.

In aggiunta al costo nel suo angolo in alto a sinistra, ogni carta alleato ha:

- Un valore di salute (♣) nel suo angolo in basso a destra, che corrisponde a quanto danno è necessario per distruggere quell'alleato. Se il tuo alleato viene distrutto, mettilo nel tuo cimitero.
- Un valore di attacco (ATK) nel suo angolo in basso a sinistra, che corrisponde a quanto danno l'alleato infligge in combattimento.

C. Abilità

Le abilità rappresentano le capacità speciali e gli incantesimi magici del tuo eroe.



Le abilità normalmente vanno nel tuo cimitero dopo averle giocate dalla tua mano, ma le abilità con **“Continuo”** nel loro riquadro di testo entrano in gioco. Il testo dopo la parola **“Continuo”** indica quali sono i poteri dell’abilità mentre è in gioco.

Se un’abilità Continuo dice di assegnarla ad una carta in gioco, metti l’abilità sotto quella carta appena l’abilità entra in gioco come assegnazione. Appena una carta lascia il gioco, ciascuna delle assegnazioni di quella carta viene distrutta e va al cimitero del suo proprietario. Più di un’abilità può essere assegnata alla stessa carta, anche abilità con lo stesso nome.

D. Arma

Il tuo eroe inizia la partita senza ATK, ma quando il tuo eroe attacca o difende, puoi colpire con un'arma pronta per aumentare l'ATK del tuo eroe per quel combattimento.

Solo il tuo eroe può colpire con un'arma. Per colpire con un'arma, paga il suo costo per colpire e spossala. Puoi colpire con un'arma anche se il tuo eroe è spossato. Inoltre, puoi colpire con un'arma lo stesso turno in cui entra in gioco.


Carta Arma



In aggiunta al costo nel suo angolo in alto a sinistra, ogni carta arma ha:

- Un costo per colpire (●) nel suo angolo in basso a destra, che corrisponde a quante risorse devi spossare per colpire con l'arma.
- Un ATK nel suo angolo in basso a sinistra, che corrisponde a quanto ATK l'arma dà al tuo eroe per il combattimento dopo che hai colpito con essa.
- Un descrittore sul lato destro della sua linea di tipo, che indica che puoi avere in gioco solo un'arma mischia e solo un'arma distanza alla volta. Per esempio, non puoi avere due armi con il descrittore Mischia (1) contemporaneamente in gioco. Se lo fai, devi immediatamente sceglierne una e distruggerla.

E. Armatura

In qualsiasi momento sta per essere inflitto danno al tuo eroe, sia nel corso che al di fuori del combattimento, puoi spossare una carta armatura pronta per prevenire danno pari al DEF di quell'armatura (). Le armature possono prevenire tutti i tipi di danno, incluso il danno derivato dal combattimento e dalle abilità. Le armature possono essere usate solo per prevenire danno al tuo eroe.



Costo



Descrittore


DEF


Puoi spossare un'armatura lo stesso turno in cui entra in gioco.

Puoi spossare multiple carte armatura per prevenire danno da una singola fonte. Per esempio, puoi spossare sia un'armatura con 1  e un'armatura con 2  per prevenire 3 danni che stanno per essere inflitti al tuo eroe.

Ogni armatura ha un descrittore sul lato destro della sua linea di tipo, che indica che puoi avere in gioco un solo determinato pezzo di armatura alla volta. Per esempio, non puoi avere due pezzi di armatura con il descrittore Testa (1) contemporaneamente in gioco. Se lo fai, devi immediatamente sceglierne uno e distruggerlo.

L'armatura è diversa dalle altre carte e dagli altri effetti che prevengono danno nei due modi seguenti:

- Usare un'armatura è opzionale. Spossi un'armatura solo se vuoi usarla per prevenire danno, ma non è obbligatorio.
- Se un'armatura previene danno che è inferiore al suo , ciò che rimane viene perduto.

Esempio: Stanno per essere inflitti 2 danni al tuo eroe e tu controlli un Elmo Teschio di Golem (3 ). Se spossi l'armatura, previene i 2 danni e l'1 rimanente viene perduto. Quell'armatura non preverrà danno addizionale successivamente nel corso del turno a meno che tu la faccia tornare pronta e la usi nuovamente.

Puoi spossare un'armatura per prevenire danno solo mentre sei sul punto di subire danno. Per esempio, se il tuo avversario gioca un'abilità che distrugge un pezzo della tua armatura, non puoi spossare quell'armatura per prevenire danno futuro.

F. Missione

In ciascuno dei tuoi turni, puoi scegliere una carta dalla tua mano per piazzarla (metterla in gioco) come risorsa. Le carte missione sono le migliori da piazzare come risorse, poiché puoi piazzarle a faccia in su. Una missione ha un punto esclamativo invece di un costo nel suo angolo in alto a sinistra.

Mentre una missione è faccia in su nella tua linea delle risorse, puoi spossarla per pagare i costi. In aggiunta, puoi anche completarla per ricevere la sua ricompensa. Appena completi una missione, devi voltare la carta a faccia in giù per mostrare che è stata completata. Puoi completare una missione indipendentemente dal fatto che sia pronta o spossata e, quando lo fai, mantiene lo stesso stato di pronta o spossata.

Se non hai missioni nella tua mano, puoi piazzare qualsiasi carta come risorsa, ma se lo fai, devi piazzarla a faccia in giù. Puoi usare risorse a faccia in giù per pagare i costi, ma queste non hanno altri poteri.

**Missione
Simbolo**

**Ricompensa
Potere**



Esempio: Hai La Chiave per la Libertà a faccia in su nella tua linea delle risorse. Se sposti quattro risorse e volti questa missione a faccia in giù, peschi una carta. (Nota che puoi spostare la missione stessa per pagare parte del costo in risorse.) Dopo averla capovolta, una missione rimane a faccia in giù nella tua linea delle risorse. Puoi ancora usarla come risorsa per pagare i costi, ma non puoi completarla ancora perché non è più a faccia in su.

A meno che la carta dica altrimenti, puoi completare una missione lo stesso turno in cui entra in gioco, oppure durante qualunque fase del turno di qualsiasi giocatore.

12. CARATTERISTICHE

Icona di Fazione
Orda

Classe
Razza



Icona di Classe
Guerriero

Le carte che puoi usare per costruire un mazzo vengono determinate dalle caratteristiche del tuo eroe, le quali includono:

- **CLASSE:** Le dieci classi rappresentate nel GCC sono:



- **FAZIONE E RAZZA:** Nonostante la guerra aperta tra Orda e Alleanza possa essere finita, l'ostilità non lo è affatto e spesso si manifestano schermaglie tra i due lati.



La razze dell'Alleanza del GCC sono Draenci, Nano, Gnomo, Umano, Elfo della Notte e Worgen.



La razze dell'Orda del GCC sono Elfo del Sangue, Goblin, Orco, Tauren, Troll e Non-Morto.

13. GUIDA ALLA COSTRUZIONE DEL MAZZO

Se vuoi costruire il tuo mazzo personale, ci sono solo poche regole che devi seguire:

- Puoi includere una carta con una o più icone di classe nel tuo mazzo solo se quella carta condivide un'icona di classe con il tuo eroe. Puoi includere una carta con una o più icone di fazione nel tuo mazzo solo se quella condivide un'icona di fazione con il tuo eroe. Per esempio, Gurzak di Orgrimmar ha l'icona di classe e l'icona di fazione. Le carte senza icone di classe né icone di fazione possono essere incluse in qualsiasi mazzo.

- Non puoi includere più di quattro copie di una singola carta nel tuo mazzo a meno che quella carta abbia “Illimitato” nella sua linea di tipo. Puoi includere qualsiasi numero di carte illimitato nel tuo mazzo.
- Un mazzo da torneo Costruito deve includere almeno 60 carte, senza contare il tuo eroe. Il tuo eroe inizia la partita in gioco e non viene considerato far parte del tuo mazzo.
- Per maggiori informazioni e per le domande frequentemente richieste sulle regole, visita wowtcg.com.

14. PORTA IL TUO GIOCO AL LIVELLO SUCCESSIVO!


Che tu stia cercando un po' di competizione, per ottenere un premio epico, o che tu stia cercando di trovare una meravigliosa comunità di World of Warcraft® GCC, il Gioco Organizzato è quello che fa per te!

Divertiti partecipando agli eventi Battleground settimanali nel tuo negozio hobby locale in totale relax oppure battiti per la gloria nei grandi eventi, come i Realm Championship, i Continental Championship e i Campionati Mondiali!

Ci sono eventi che si svolgono ogni settimana nella tua zona, quindi cerca le informazioni e gli eventi più recenti di Gioco Organizzato all'indirizzo wowtcg.com!

15. GLOSSARIO

ABERRAZIONE (ABERRATION): Quando viene inflitto danno non-da combattimento ad un personaggio con Aberrazione, previeni quel danno.

ATTIVAZIONE (ACTIVATE): Alcuni poteri a pagamento hanno simbolo attivazione () come parte del loro costo. Per attivare una carta, spossala (ruotala lateralmente). Una carta spossata non può essere attivata. I poteri attivati di un alleato possono essere usati solo se quella carta ha fatto parte del suo gruppo sin dall'inizio del turno più recente del suo controllore. Solo gli alleati hanno questa restrizione. Proteggere con un personaggio non è come usare un potere attivato.

ASSALIRE (ASSAULT): Una carta con Assalire X ha +X ATK nel tuo turno.

ATK: Questo è il valore di attacco di una carta. L'ATK di una carta è il numero nel suo angolo in basso a sinistra. L'ATK di un eroe o di un alleato è quanto danno da combattimento infligge e il simbolo attorno all'ATK indica il suo tipo di danno. Se colpisci con un'arma, il suo ATK e il suo tipo di danno vengono aggiunti al tuo eroe in quel combattimento.

ASSEGNARE (ATTACH): Se un'abilità indica di assegnarla ad una carta, metti l'abilità sotto tale carta appena l'abilità entra in gioco. Appena una carta lascia il gioco, ciascuna delle sue assegnazioni viene distrutta. Più di un'assegnazione può essere assegnata alla stessa carta: perfino assegnazioni con lo stesso nome. Per esempio, multiple copie di Marchio della Selva possono essere assegnate allo stesso alleato.

ATTACCANTE (ATTACKER): Un attaccante è un eroe o un alleato che sta attaccando. Un eroe o un alleato diventa un attaccante appena viene spossato per attaccare.

TIPO DI CARTA (CARD TYPE): Ci sono sei differenti tipi di carta: abilità, alleato, equipaggiamento, eroe, luogo e missione.

CATENA (CHAIN): La catena è la zona in cui le carte e gli effetti vanno prima di risolvere. La catena tiene traccia dell'ordine in cui le cose accadono nel corso della partita. L'ordine in cui quelle cose risolvono dalla catena è "l'ultima entrata è la prima a risolvere". La catena è vuota mentre non ci sono carte né effetti in attesa di risolvere

PERSONAGGIO (CHARACTER): Un personaggio è un eroe o un alleato.

COMBATTIMENTO (COMBAT): Durante la tua fase azione, puoi proporre combattimenti con eroi e alleati pronti del tuo gruppo. Il danno da combattimento è il danno che viene inflitto da un attaccante o da un difensore durante la conclusione di un combattimento. Qualsiasi altro danno non è danno da combattimento anche se viene inflitto durante un interfase di combattimento.


CONTROLLO (CONTROL): Controlli il tuo eroe e tutte le carte che metti in gioco, inclusa qualsiasi abilità che assegni ad una carta in gioco, anche se quella carta è controllata da un altro giocatore. Controlli anche le carte e gli effetti che aggiungi alla catena.

COSTO (COST): Le carte e gli effetti hanno costi che devi pagare per giocarli. Non puoi pagare solo parte di un costo né puoi pagare più di quello che hai. Il numero nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta è il suo costo, che corrisponde a quante risorse devi spossare per giocare quella carta.

SEGNALINO (COUNTER): Una carta può indicare di mettere uno o più segnalini su una carta in gioco. Ti indicherà anche cosa fanno tali segnalini. Puoi tenere traccia dei segnalini su una carta con perline, dadi o altri piccoli oggetti.

DANNO (DAMAGE): Il danno presente su un personaggio rimane su di esso finché tale danno non viene guarito o il personaggio lascia il gioco. Danno pari o superiore alla salute di un personaggio viene chiamato danno fatale. Se un alleato ha danno fatale, viene distrutto. Se un eroe ha danno fatale, il suo Controllore perde la partita. Un personaggio è danneggiato se ha un qualsiasi ammontare di danno; altrimenti, risulta non danneggiato.

SOSPIRO MORTALE (DEATH RATTLE): Quando una carta con Sospiro Mortale viene messa in un cimitero da ovunque, ha un potere che si innesca nel modo illustrato sulla carta.

DEF: Questo è il valore di difesa di una carta armatura. Il DEF () di un'armatura è il numero nel suo angolo in basso a destra. Il DEF è quanto danno l'armatura previene nel momento in cui la spossa.

DIFENSORE (DEFENDER): Un difensore è un personaggio che sta difendendo. Un personaggio difende appena entra in combattimento con un attaccante.

DISTRUGGERE (DESTROY): Distruggere una carta corrisponde a metterla dal gioco nel cimitero del suo proprietario. Se un personaggio ha danno fatale o salute pari a 0, viene distrutto.

SCARTARE (DISCARD): Scartare una carta corrisponde a metterla dalla mano di un giocatore nel suo cimitero. Le carte possono essere scartate solo dalla mano di un giocatore.

EFFETTO (EFFECT): Un effetto è un segnaposto sulla catena. Usare un potere, completare una missione, proporre un combattimento e colpire con un'arma aggiungono tutti effetti alla catena. Innescare un potere crea inoltre un effetto che viene aggiunto alla catena. Un effetto attende in catena fino al momento in cui risolve o viene interrotto.

ELUSIVO (ELUSIVE): I personaggi con Elusivo non possono essere attaccati. Comunque, possono attaccare e possono normalmente essere scegli come bersaglio.

EQUIPAGGIAMENTO (EQUIPMENT): Un equipaggiamento è un'arma, un'armatura o un oggetto.

SPOSSARE (EXHAUST): Per spossare una carta in gioco, ruotala lateralmente; una volta fatto, la carta viene definita "spossata". Non puoi spossare una carta che è già spossata per pagare un costo. Il contrario di spossato è "pronto".

DANNO FATALE (FATAL DAMAGE): Il danno fatale è il danno presente su un personaggio che risulta pari o superiore alla sua salute.

FEROCIA (FEROCITY): Un alleato con Ferocia può attaccare lo stesso turno in cui entra a far parte di un gruppo.

GIRARE (FLIP): Per girare un eroe a faccia in su, voltalo a faccia in giù e viceversa. Gli eroi possono essere girati indipendentemente dal fatto che siano pronti o sposati.

AMICO (FRIENDLY): Tutti i personaggi controllati da te e dai giocatori della tua squadra sono amici.

GUARIRE (HEAL): Per guarire un ammontare di danno da un personaggio, rimuovi un pari ammontare di danno da esso. Puoi guarire solo il danno che è già stato inflitto. La guarigione non può aumentare la salute di un personaggio.

SALUTE (HEALTH): Il numero nell'angolo in basso a destra di una carta personaggio è la sua salute (🔥). Se un personaggio accumula danno pari o superiore alla sua salute (danno fatale) o se la sua salute viene ridotta a 0, viene distrutto. Se un eroe viene distrutto, il suo controllore perde la partita.

IN COMBATTIMENTO (IN COMBAT):

Un attaccante o un difensore è in combattimento mentre c'è un attaccante o un difensore avversario.

ISTANTANEO (INSTANT): Alcune carte hanno questa parola nella loro linea di tipo. Puoi giocare un istantaneo in qualsiasi momento hai la priorità: anche durante il turno del tuo avversario.

INTERROMPERE (INTERRUPT): Una carta o un effetto interrotto viene rimosso dalla catena e non fa nulla. Se una carta viene interrotta, viene messa nel cimitero del suo proprietario. Una carta può essere interrotta solo mentre è in catena.

LUOGO (LOCATION): Un luogo è un tipo di carta che può essere piazzato a faccia in su come risorsa. Come una missione, un luogo avrà un potere elencato nel suo riquadro di testo, ma diversamente da una missione, il potere di un luogo può essere usato più volte poiché un luogo non viene voltato a faccia in giù una volta usato il suo potere. Un giocatore può controllare solo un luogo a faccia in su in qualsiasi momento e se un giocatore risultasse mai controllare più di un luogo a faccia in su, dovrà immediatamente sceglierne uno e voltarlo a faccia in giù.

LUNGA-PORTATA (LONG-RANGE): I difensori non infliggono danno da combattimento ad un personaggio attaccante con Lunga-Portata. Questo non ha nulla a che vedere con il tipo di danno a distanza.

LOOT: Una carta Loot™ è una carta dotata di uno speciale trattamento metallizzato e di una striscia da grattare. Il codice rivelato sotto la striscia da grattare può essere inserito in modo da riscattare accessori speciali per i tuoi personaggi online di World of Warcraft®

EROE SUPREMO (MASTER HERO): Un eroe supremo è una carta speciale che un giocatore può includere nel suo mazzo. Quando viene giocato, l'eroe di un giocatore si trasforma nell'eroe supremo, in pratica diventando il nuovo personaggio. Quando l'eroe di un giocatore diventa un eroe supremo, mantiene le assegnazioni, i segnalini, il danno e l'orientazione (pronto o spossato) dell'eroe originale.

SANARE (MEND): All'inizio del tuo turno, un personaggio con Sanare X può guarire X danni da un eroe o alleato bersaglio.

MULLIGAN: Una volta per partita, prima di iniziare il primo turno, puoi decidere di effettuare un mulligan mischiando la tua mano di carte iniziale nel tuo mazzo e poi pescando una nuova mano di sette carte.

NEUTRALE (NEUTRAL): Una carta neutrale non ha icone di classe né di fazione, quindi può andare in qualsiasi mazzo.

CONTINUO (ONGOING): Le abilità continuo entrano in gioco appena risolvono; le abilità non-Continuo entrano nel tuo cimitero. Il testo dopo la parola "Continuo" indica i poteri di un'abilità mentre è in gioco.

AVVERSARIO (OPPOSING): Gli avversari sono giocatori avversari. Le zone avversarie sono possedute dagli avversari. Le carte avversarie sono carte in gioco o nella catena che sono controllate dagli avversari, le carte nelle zone avversarie o qualsiasi assegnazione che è stata giocata da un avversario (incluse quelle sulle tue carte).

PROPRIETARIO (OWNER): Sei il proprietario del tuo eroe e di qualsiasi carta che ha iniziato la partita nel tuo mazzo. Se una carta sta per entrare in un mazzo, in una mano o in un cimitero, entra nel mazzo, nella mano o nel cimitero del suo proprietario.

PASSARE (PASS): Un giocatore con la priorità può aggiungere una carta o un effetto alla catena o passare la priorità al giocatore successivo in senso orario.

POTERE A PAGAMENTO (PAYMENT POWER):

Un potere a pagamento può essere individuato da un simbolo freccia nel suo testo (➔). Il testo prima della freccia è il costo che devi pagare per usare il potere e il testo dopo la freccia è cosa accade appena l'effetto risolve. A meno che una carta specifichi diversamente, puoi usare i poteri a pagamento durante qualunque fase del turno di qualsiasi giocatore.

PIAZZARE (PLACE): Una volta in ciascuno dei tuoi turni, puoi piazzare una risorsa. Per piazzare una risorsa, scegli una carta della tua mano e mettila nella tua linea delle risorse. Le missioni e i luoghi possono essere piazzati a faccia in su; le altre carte possono essere solo piazzate a faccia in giù.

GIOCARE (PLAY): Per giocare una carta, mettila in catena, scegli i bersagli come descritto e paga i suoi costi. Un giocatore può giocare una carta istantaneo in qualsiasi momento ha la priorità. Le missioni e i luoghi non possono essere giocati; possono solo essere piazzati.

POTERE (POWER): Quando una carta presenta del testo che ha un impatto sulla partita nel suo riquadro di testo, quel testo è un potere. I poteri funzionano solo sulle carte in gioco a meno che venga specificato diversamente.

PREVENIRE (PREVENT): Il danno prevenuto non è mai stato inflitto. Sposare un'armatura per prevenire il danno che sta per essere inflitto al tuo eroe è un esempio di prevenire il danno.

PRIORITÀ (PRIORITY): La possibilità di un giocatore di aggiungere una carta o un effetto alla catena viene chiamata priorità. La priorità viene passata da giocatore a giocatore; un solo giocatore alla volta può avere la priorità. Il giocatore di turno è sempre il primo ad avere la priorità all'inizio di una fase o un'interfase. Se il giocatore con la priorità aggiunge alla catena, quel giocatore mantiene la priorità. Altrimenti, la priorità passa in senso orario. Dopo che una carta o un effetto risolve, la priorità ritorna al giocatore di turno.

PROPORRE (PROPOSE): Per proporre un combattimento, scegli un difensore proposto e un eroe o un alleato pronto del tuo gruppo come attaccante proposto.

PROTEGGERE (PROTECT): Appena prima che il difensore proposto entri in combattimento, qualsiasi giocatore avversario all'attaccante può spossare un personaggio del suo gruppo in grado di proteggere (per esempio, un personaggio con la parola chiave Protettore). Se ciò accade, il difensore proposto smette di essere tale e quel personaggio spossato diventa il difensore proposto e inizia a proteggere. Solo un personaggio può proteggere in ogni combattimento. Un difensore proposto non può proteggere se stesso.

RARITÀ (RARITY): Il colore del numero di collezione di una carta indica la sua rarità: bianco per comune, verde per non comune, blu per rara, viola per epica e arancione per leggendaria.

PRONTO (READY): Una carta in gioco è pronta finché non è spossata (ruotata lateralmente). Tutte le carte entrano in gioco pronte. Solo le carte pronte possono essere spossate per attaccare o pagare i costi. Appena la tua interfase di preparazione ha inizio, fai tornare pronte tutte le carte spossate in gioco che controlli. Appena fai tornare pronta una carta, ne cambi la posizione da spossata a pronta (verticale).

RISOLVERE (RESOLVE): Se non ci sono risposte all'ultima carta o effetto in catena, questo risolve e ha impatto sulla partita. Una carta abilità va al cimitero del suo proprietario dopo che risolve, a meno che non sia Continuo. Una carta abilità Continuo, alleato o equipaggiamento che risolve entra in gioco.

RISORSA (RESOURCE): Puoi piazzare una sola risorsa in ciascuno dei tuoi turni. Qualsiasi tipo di carta può essere piazzata a faccia in giù come risorsa, ma solo le missioni e i luoghi possono essere piazzati a faccia in su. Sposti le risorse per pagare i costi in risorse per giocare le carte, usare i poteri a pagamento, completare le missioni e colpire con le armi. Sia le risorse a faccia in su che le risorse a faccia in giù possono essere spossate.

RISPONDERE (RESPOND): Mentre una carta o un effetto è in catena, i giocatori possono rispondere con altre carte ed effetti. Se un giocatore risponde, quella risposta risolverà e avrà impatto sulla partita prima della carta o dell'effetto originale. Un giocatore che fa qualcosa "in risposta" sta agendo prima che l'ultima carta o l'ultimo effetto in catena risolva.

RIVELARE (REVEAL): Rivelare una carta corrisponde a voltarla a faccia in su in modo che tutti i giocatori possano vederla. Rivelare una carta non la sposta dalla zona in cui si trova. Dopo che una carta viene rivelata, torna a essere non rivelata nella stessa zona a meno che venga specificato diversamente.

RISERVA (STASH): Quando una carta con Riserva entra in una linea delle risorse da ovunque, puoi rivelarla a faccia in su e aggiungere il suo effetto alla catena. Tutte le altre carte con poteri che si innescano quando delle risorse vengono voltate a faccia in giù, come i Dragonidi Verdi e le Cavalcature, aggiungeranno inoltre i loro effetti alla catena. Poi, volta la carta a faccia in giù e risolvi l'effetto Riserva.

FURTIVO (STEALTH): Mentre un personaggio con furtivo sta attaccando, i personaggi avversari non possono proteggere.


COLPIRE (STRIKE): Il costo per colpire di un'arma è il numero nel suo angolo in basso a destra. Quel numero corrisponde a quante risorse devi spossare per colpire con quell'arma. Mentre un eroe è in combattimento, il suo controllore può colpire con un'arma pronta pagando il suo costo e spossandola. Questo aggiunge l'ATK dell'arma e il tipo di danno all'eroe per il resto del combattimento.

DESCRITTORE (TAG): Una carta può avere un descrittore nel lato destro della linea di tipo, seguito da un numero tra parentesi. Quel numero corrisponde a quante carte con quel descrittore possono far parte del tuo gruppo contemporaneamente. In qualsiasi momento controlli più di quel numero di carte con quel descrittore, devi immediatamente distruggerle tutte tranne quel numero. Scegli tu quali mantenere.

TALENTO (TALENT): Un talento è una particolare carta classe che ti consente di specializzare il tuo eroe. Un mazzo può includere Talenti di solamente una specializzazione. Per esempio, un mazzo Mago con Talenti Arcano non possono includere Talenti Fuoco né Talenti Gelo.

BERSAGLIO (TARGET): Se una carta o un effetto indica di scegliere qualcosa come bersaglio, devi scegliere quel bersaglio appena la giochi. Se non ci sono bersagli legali, non puoi giocare quella carta o quell'effetto. Una volta che hai scelto un bersaglio, non puoi cambiare la tua scelta, anche se accade qualcosa al bersaglio che hai scelto. Se una carta o un effetto tenta di risolvere e tutti i suoi bersagli sono diventati illegali, viene interrotta. Se almeno un solo bersaglio è legale, risolve.

IL TEMPO È DENARO (TIME IS MONEY):

Un personaggio con Il Tempo è Denaro può usare un potere con un simbolo attivazione () immediatamente. Vedere “Attivazione”.

TOTEM: Un Totem è una carta Sciamano che conta sia come abilità che come alleato in tutte le zone. Come tale, può essere scelta come bersaglio come qualsiasi altro personaggio o abilità Continuo. Un Totem non può attaccare, ma può essere attaccato come qualsiasi altro personaggio.

UNICO (UNIQUE): Alcune carte hanno la parola “Unico” nella loro linea di tipo. In qualsiasi momento controlli più di una carta unica con lo stesso nome, devi immediatamente distruggerle tutte tranne una. Scegli tu quale mantenere e quale/i distruggere.

ZONA (ZONE): Le carte possono essere in qualsiasi delle sei zone della partita: catena, mazzo, cimitero, mano, gioco e rimosso dal gioco (RDG).

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

RINGRAZIAMENTI PER IL GCC



Presidente & Direttore Generale, Cryptozoic Entertainment: Cory Jones

Amministratore Delegato: John Nee

Direttore Operativo, Cryptozoic Entertainment: Scott Gaeta

**Vice Presidente Senior delle Vendite e Sviluppo degli Affari,
Cryptozoic Entertainment:** John Sepenuk

Capo Progettazione Class Starter: Andrew Wolf

Squadra di Progettazione e Sviluppo: Patrick Sullivan, Drew Walker, Andrew Wolf,
Matt Hyra, Matthew Place, Ben Stoll

Capo del Contenuto Creativo: Drew Walker

Capo della Progettazione di World of Warcraft® GCC: Ben Cichoski

Capo dello Sviluppo di World of Warcraft® GCC: Patrick Sullivan

Direttore della Ricerca e Sviluppo: Mike Donais

Squadra delle Regole: Edwin Teh (lead), Dave DeLaney, Jennifer Dery, Simon Key

Progettazione del Motore di World of Warcraft® GCC: Mike Hummel, Brian Kibler,
Danny Mandel

Progettazione del Motore Aggiunta: Eric Bess, Ben Brode, Shawn Carnes,
Ben Cichoski, Cory Jones, Paul Ross, Kate Sullivan

Gestione del Marchio: Scott Gaeta

Direttore delle Operazioni: Leisha Cummins

Gestione del Progetto: Rumi Asai, Dennis Palacios (PBM)

Redazione: Kate Sullivan

Gioco Organizzato: Ben Drago, Alex Charsky, Javier Cassillas, Ry Schueller,
Edwin Teh, Matthias Nagy, Drew Korfe

Marketing e Comunità: Jenna Sices, Miranda Anderson, William Brinkman,
Mike Girard

Vendite Globali: Kurt Nelson (NA), Ming Wan (China), Carl Crook (EU)

Progettazione Grafica: Marco Sipriaso, John Vineyard, Nancy Unzueta, Ben Thompson,
Larry Renac

Ringraziamenti Speciali: Robyn Gaeta, Matt Cummins, Kate Strauss, Gwenn Cichoski,
Valerie Jones, Holiday Jones, Scout Jones, Stacey Drago, Jozette Carrico

BLIZZARD ENTERTAINMENT RINGRAZIAMENTI PER IL GCC



Capo Sviluppatore: Mike Hummel

Direttore Artistico: Glenn Rane

Gestione Artistica: Jeremy Cranford, Doug A. Gregory

Produttore: Bryan Langford, Kyle Williams

Progettazione Grafica Aggiunta: David Lomeli

Gestione delle Licenze: Ben George

Coordinatore delle Licenze: Jon Bias

Direttore dello Sviluppo degli Affari: Matthew Nutt

Direttore Senior dello Sviluppo degli Affari e delle Licenze Globali:
Matthew Beecher

Vice Presidente della Finanza Globale: Mark Almeida

Capo dello Sviluppo Creativo: Jason Stilwell, Hamilton Chu

Ringraziamenti Speciali di Blizzard: Chris Metzen, J. Allen Brack, Tom Chilton, Alex Afrasiabi, Dave Maldonado, Samwise Didier, Micky Neilson, Evelyn Frederickson, Justin Parker, Sean Copeland, Cate Gary, Patrick Dillon, Kat Hunter, Jason Bischoff, George Hsieh, Ben Thompson, Sean Wang, Michele Mejia, Sean Dillon, Max Thompson, and all the Blizzard employee TCG fanatics!

©2011 Cryptozoic Entertainment. 16279 Laguna Canyon Road, Irvine, CA 92618.
Tutti i diritti riservati. Produttore: Cryptozoic Entertainment.

Tutti i diritti riservati. Produttore: Cryptozoic Entertainment.
Rappresentate Autorizzata, Emergo Europe, Molensstraat 15, 2513 BH L'Aia, Olanda
P +31 70 345 8570

©2011 Blizzard Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati. Warcraft, World of Warcraft e
Blizzard Entertainment sono marchi e/o marchi registrati di Blizzard
Entertainment, Inc., negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti gli altri marchi sono di
proprietà dei loro rispettivi detentori.

Conservare la confezione e le informazioni per futura consultazione.

www.wowtcg.com Stampato negli Stati Uniti.

CRYPTOZOIC[™]
ENTERTAINMENT

