

VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

L'ARENA LEGGENDARIA

Dalle gelide terre di un inverno senza fine, da pianure innevate e montagne coperte di ghiacciai, da splendidi palazzi di cristallo, arriva la più recente scuola di Tash-Kalar: Everfrost.

Everfrost è un mazzo giocatore che può essere usato come un qualsiasi mazzo del gioco base. Se vuoi giocare la scuola Everfrost, ricevi le sue 18 carte creatura e i suoi segnalini. Vi è inoltre una plancia punteggio per i duelli.

Molte delle creature Everfrost hanno effetti ghiacciati (❄️) che possono essere conservati per un uso successivo. Queste opzioni tattiche rendono l'utilizzo di Everfrost una vera e propria sfida. La forza del mazzo risiede nella tua capacità di scegliere il momento giusto in cui attaccare.



Effetti Ghiacciati



Se una carta possiede un effetto ghiacciato, questo sarà scritto in corsivo e preceduto dal simbolo ❄️. Alcune carte Everfrost hanno solo un effetto normale. Alcune hanno solo un effetto ghiacciato. Alcune li hanno entrambi.

Un effetto ghiacciato non viene risolto durante l'evocazione. Viene immagazzinato per un uso successivo. Una volta che hai risolto ogni effetto normale dell'evocazione, piazza la carta a faccia in su di fronte a te invece di scartarla. La carta può rimanere lì finché il suo effetto ghiacciato non viene usato.

SCONGELARE UN EFFETTO GHIACCIATO

Puoi scongelare l'effetto ghiacciato in uno qualsiasi dei tuoi turni, anche il turno in cui la creatura è stata evocata. Il momento è lo stesso che per l'impeto – prima o dopo un'azione. (Puoi anche usarlo prima o dopo un impeto, e un impeto può essere usato prima o dopo un effetto ghiacciato.) Come gli impeti, non puoi scongelare un effetto ghiacciato mentre stai risolvendo un altro effetto.

Scongelare un effetto ghiacciato non utilizza nessuna delle tue azioni.

Quando scongeli un effetto ghiacciato, risolvi l'effetto secondo le consuete regole e poi scarta la carta.

L'effetto ghiacciato non viene interessato da ciò che succede alla creatura o alla pedina in cui la creatura si trasforma. Anche se la creatura viene distrutta come conseguenza del suo effetto normale, l'effetto ghiacciato verrà piazzato sul tavolo per un uso successivo.

SOLO 1 EFFETTO GHIACCIATO

Puoi avere solo 1 effetto ghiacciato per volta sul tavolo. Se evochi un'altra creatura con un effetto ghiacciato, devi scartare l'effetto che hai già sul tavolo oppure scartare la carta con il nuovo effetto ghiacciato – a tua scelta.

Nota: Non è possibile evitare questa regola usando l'effetto ghiacciato di una creatura "immediatamente". Piazzare sul tavolo l'effetto ghiacciato della nuova creatura è parte dell'azione di evocazione. L'effetto ghiacciato non può essere scongelato prima che l'azione sia conclusa.

GIOCO A SQUADRE

Gli effetti ghiacciati non sono condivisi con i compagni. Se hai evocato la creatura, sei l'unico che può usare l'effetto ghiacciato. Tuttavia, poiché è possibile passare il controllo durante un effetto, puoi scegliere di scongelare il tuo effetto e poi passare il controllo per permettere al tuo compagno di risolverlo.

Nuove Parole Chiave:

Effetto ghiacciato: un effetto preceduto dal simbolo ❄️, o una carta con un effetto ghiacciato.

Mettere in gioco un effetto ghiacciato: Piazzare la carta con l'effetto ghiacciato di fronte a te sul tavolo, scartando un qualsiasi altro effetto ghiacciato che avevi già in gioco.

Rimuovere una pedina dal gioco: Alla fine del turno, invece di far tornare la pedina al suo possessore, mettila da parte per il resto della partita. La fornitura di quel tipo di pedine di quel giocatore è così ridotta di 1.

Prossimo turno di ogni giocatore o squadra: Ciò significa il prossimo turno di ogni giocatore se non stai giocando una partita a squadre. In una partita a squadre, ciò si applica solo al prossimo turno della squadra, quindi solo il giocatore successivo sarà interessato.

Casella specchio: Ogni casella gialla ha una corrispondente casella blu. Per vedere la corrispondenza, immaginate uno specchio nel mezzo, che riflette il lato giallo sul lato blu. L'immagine specchio di una casella gialla è la casella blu nella stessa fila, alla stessa distanza dalla linea che divide giallo e blu.

Convertire in un colore nemico: Per convertire la tua pedina in un colore nemico, rimpiazzala con una pedina nemica dello stesso livello, a meno che non sia specificato un livello differente. (Ciò conterebbe come distruggere la tua pedina, ma nessuno dei compiti ti richiede di tenerne traccia.) Se la pedina nemica non è disponibile, non succede nulla.

UN GIOCO DI VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRAZIONI: DAVID COCHARD

ILLUSTRAZIONI AGGIUNTIVE: JAKUB POLITZER

PROGETTO GRAFICO: FILIP MURMAK

TRADUZIONE: GIULIANO ACQUATI

LEAD TESTER: VÍT VODIČKA

PETR MURMAK

Testers: Vitek, Zdeněk, Vodka, Marcela, dedlius, Gallardus, Rychlik, PitrPicko, StormKnight, Nightmare, Juraj, kreten, HealingAura, ceenar, jarmuk, Alne, mathmanx, Alhagon, joeyman3, Tuko, Galego, Danielka, Paul Grogan, Leba, alenen, Agner, Gregaria, Fodskammel, ovis, RedMonkeyBoy, failtech, smoox, jesb. manustrium, silvergoose, Trumboliscious, Mravenec, Via, lky, Gekon, Patrik, Eyron, Petr, Opcik, Phoenix, Dita, Yuri, Stáňa, Jasoň e altri.

Un Ringraziamento Speciale a: Vitek e Zdeněk per le innumerevoli partite online con il mazzo Everfrost.

Per maggiori dettagli sul gioco, visitate www.tash-kalar.com.

© Czech Games Edition, October 2014.

www.CzechGames.com

Cranio Creations

www.craniocreations.it

