

## Sequenza Turno Giocatore

1. Preparare
2. Pescare
3. Avanzare la Linea di Guerra
4. Schierare
5. Turno Extra
6. Fine Turno

## Sequenza di Turno del Boss

1. Scartare nella Riserva
2. Avanzare la Linea di Guerra
3. Pescare
4. **Giocare Azioni:**
  - » 1° - Schierare
  - » 2° - Leader
  - » 3° - Azioni Speciali
  - » 4° - Azioni
5. Turno Extra

## Regole Principali

- » Puoi cambiare la tua mano iniziale una sola volta!
- » I giocatori possono avere un massimo di 10 carte nella loro mano.
- » Durante il tuo turno puoi giocare una o più azioni dalle carte nella tua mano, o Abilità Passive dalle carte nella tua pista di guerra, in qualsiasi momento.
- » Fintanto che una creatura rimane nella tua linea di guerra, la sua Abilità Passiva rimane attiva.
- » Quando una creatura assalta, provoca danno E esegue la sua azione.

## Azioni Comando

SCHIERARE > LEADER > AZIONI SPECIALI > AZIONI

### Azioni Comando

ICONA	NOME	AZIONE
	Schierare	Schiera nella Zona di Schieramento del boss.
	Leader	Schiera in Prima Linea o in Terra di Nessuno.
	Azione	Gioca solo come Azione. La carta non può essere schierata.

### Azioni Speciali

ICONA	NOME	EFFETTI SPECIALI
	Protetto	La creatura è immune a tutte le azioni e abilità nemiche.
	Spirito	Posiziona un segnalino Spirito su ciascuna carta Totem nel Campo di battaglia e attiva immediatamente l'Abilità Passiva del Totem.
	Gang	Posiziona un singolo segnalino Gang su tutti gli Alleati e scarta questa carta. Ogni Gang guadagna +1 ATT.
	Totem	Ogni volta che un segnalino Spirito viene posto su questa carta, attiva la sua Abilità Passiva.

- » Le creature in Prima Linea o in Terra di Nessuno non sono mai considerate Alleati o Nemici, e possono essere bersaglio solo di creature che si stiano lanciando all'assalto.
- » Le creature in Terra di Nessuno non possono essere scambiate da un ordine di Mantenere Terreno.
- » Puoi impegnare un Aiutante nel momento stesso in cui lo posizioni nella tua Zona Supporto.
- » Il boss non "passa" mai una carta giocabile, e giocherà sempre la carta con il costo più alto disponibile.

## Riferimento Regole



**SIEGE  
STORM**



## Contenuti

Componenti del gioco ..... 1

### SEZIONE I: REGOLE BASE

Il Campo di Battaglia ..... 3

Anatomia delle Carte ..... 4

Setup di gioco ..... 5

Come vincere (Modalità Duello) ..... 5

Come giocare carte ..... 5

Sequenza di Turno ..... 6

Assaltare, Mantenere Terreno, Dare Supporto ... 6

Alleati, Nemici e Zone di Battaglia ..... 7

Azioni, Reazioni e

la Catena di Comando ..... 8

Usare Azioni per Posizionare e Schierare Creature ... 9

Risolvere Conflitti ..... 9

Personalizzare i tuoi Mazzi ..... 9

### SEZIONE II: MODALITÀ DI GIOCO ADDIZIONALI

Modalità Solitario ..... 11

Modalità Cooperativa ..... 16

Ultimo Sopravvissuto ..... 17

Glossario delle Parole Chiave ..... 18

Consigli strategici e altre cose interessanti ..... 20

Crediti ..... 21

Riferimento rapido ..... 22

## Cos'è Siegestorm?

*Siegestorm* è un gioco di carte con inarrestabili assalti da uno a quattro giocatori in cui armate si scagliano contro le difese avversarie, cercando di esaurire le forze nemiche in una brutale guerra di logoramento. Tu sei un comandante, obbligato a prendere scelte difficili. Ogni carta nel tuo mazzo è una risorsa che puoi usare in molteplici modi: decidere come sarà spesso rischioso, doloroso o entrambe le cose. Non ci sono tipi di carte, contatori, dadi, numeri da ricordare o complesse regole a distrarti da ciò che più conta: far assaporare il dolore al tuo nemico! Per vincere il gioco, dovrai sopravvivere al tuo avversario prosciugando le sue risorse prima che lui faccia lo stesso con te.

## Le Regole Base

Con l'aggiunta di *Siegestorm: Assedio*, abbiamo espanso il mondo di *Siegestorm* per includere molte nuove ed eccitanti modalità di gioco, incluse la *Modalità Solitario*, la *Modalità Cooperativa*, e una *Modalità Ultimo Sopravvissuto* per più giocatori. Che tu sia uno "Stormer" veterano o novizio di *Siegestorm*, tutti i giocatori dovrebbero iniziare da un'occhiata alle rinnovate "regole base" dell'originale *Modalità Duello* presentate in questo regolamento. Queste regole sono state aggiornate e offrono le fondamenta di tutte le altre nuove modalità di gioco. Dopo aver appreso le regole base e i concetti ivi espressi, fare riferimento alla "Sezione II Modalità di gioco addizionali" per le variazioni alle regole specifiche a ciascuna delle nuove modalità di gioco.



## Componenti del Gioco



Carte Boss x3  
(Medio, Difficile, Molto Difficile)



Plancia Boss x1  
(design alternativo lato opposto)



Conta-Vita x1  
(design alternativo lato opposto)



Segnalini Spirito x13



Segnalini Gang x15



Segnalino Riserve x1



Segnalino Minaccia x1



Plance Zone di Battaglia x2  
(due design alternativi)



Ysra x54  
Mazzo Fazione Giocatore



Khung'lai x54  
Mazzo Fazione Giocatore



Goblin Malvagi x24  
Mazzo modalità Solitario/Coop



Sciamani Spettrali x24  
Mazzo modalità Solitario/Coop



# Sezione I: Regole Base



Benvenuti a *Siegestorm*! In questa sezione presenteremo le regole base per il duello. I nuovi giocatori di *Siegestorm* dovrebbero iniziare qui. Una normale partita di *Siegestorm* richiede due giocatori, ciascuno con un mazzo personalizzato di 34 carte. Mazzi di Inizio pre-costruiti sono disponibili nella guida di ciascun mazzo di fazione per aiutarti nelle tue prime partite.



## Il Campo di Battaglia: Modalità Duello







## Anatomia delle Carte

Tutte le carte di *Siegestorm* usano la seguente struttura e terminologia:

**Costo** 4

**Nome** Knight of the New World Order

**Azione** Move an Underworld Vindicator from your Casualties to your hand

**Val. di Attacco (ATT)** 4

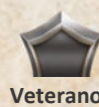
**Stemma + Simbolo** (indica rarità e tipo di carta)

**Abilità Passiva con Costo di Attivazione** 2: Make the top card from your Resources your Supporter

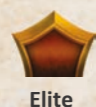
**Val. di Difesa (DEF)** 3



Soldato



Veterano



Elite



Campione



Carta  
Mazza Iniziale



Carta  
Mazza Base



Carta  
Espansione

## Retro delle Carte

Le carte di *Siegestorm* sono dotate di immagini uniche sul retro che servono per identificare le loro fazioni. Siccome è possibile "rubare" carte dalla mano del tuo avversario e usarle contro di loro, sarà necessario usare buste per carte coprenti in modo da occultare il retro delle carte che possono essere viste nella tua mano, Risorse o Zona Supporto.



## Setup di gioco

1. **Poni una Zona di Battaglia al centro del Campo di Battaglia.**  
(La unica differenza fra le Zone di Battaglia è il loro design.)
2. **Prepara il tuo Mazza Risorse.** I giocatori costruiscono un mazzo di 34 carte da uno qualsiasi dei mazzi fazione giocatore di *Siegestorm* (per esempio, Ysra, Khung'lai, Seraphia o Styxia). Ciascun mazzo può contenere non più di quattro copie delle stesse carte Soldato e Veterano, e non più di due copie delle stesse carte Elite e Campione. Riponi le carte non usate nella scatola.
3. **I giocatori mescolano i loro mazzi e pescano due carte ciascuno per formare la loro mano iniziale.** Se non sei soddisfatto delle tue carte iniziali, puoi riporne una o entrambe alla fine del tuo mazzo Risorse e pescare nuove carte fino ad averne due nella tua mano iniziale. Puoi cambiare la tua mano iniziale una sola volta!
4. **Decidete chi inizia con un tiro di moneta o di dado.** Ora siete pronti a cominciare la battaglia!

*I nuovi giocatori di Siegestorm dovrebbero usare uno dei mazzi iniziali pre-costruiti di Seraphia o Styxia. I mazzi iniziali sono formati da carte con il simbolo verde nello stemma alla base della carta. Le carte che riportano un simbolo di mazzo base bianco o un simbolo espansione sono carte che puoi usare per personalizzare i tuoi mazzi quando sarai a tuo agio con le regole base.*

## Come vincere (Modalità Duello)

*Siegestorm* è un gioco di logoramento nel quale gli sfidanti si danno battaglia per esaurire le Risorse dell'altro. Il vincitore sarà il primo giocatore che costringa l'avversario a non avere abbastanza carte nel suo mazzo Risorse quando gli sia richiesto di pescare.

## Come giocare le carte

Per giocare una carta dalla tua mano, per prima cosa devi pagarne il costo. Per pagarlo, scarta un numero di carte pari al costo e ponile nella tua pila di Perdite. Puoi anche usare carte nella tua Zona Supporto per aiutarti a pagare il costo (Vedi "Supporto" a pagina 7). Se non hai abbastanza carte per pagare il costo, non puoi giocare quella carta. Quando il costo è pagato, dichiara se giocherai la tua carta come una "azione" o come una "creatura":

**Giocare un'azione** – Gioca la carta dalla tua mano dichiarando che la stai giocando come un'azione. Risolvi l'abilità descritta nella parte Azione della carta e quindi poni la carta a faccia in su nella tua pila di Perdite. Potrai quindi giocare altre azioni durante il tuo turno, fintanto che tu abbia sufficienti carte per pagare il costo di ciascuna azione.

**Giocare una Creatura** – Questo è il modo principale per schierare una creatura nella tua linea di guerra. Gioca la carta dichiarando che è una creatura e ponila nella tua Zona di Schieramento.

- » Puoi schierare una creatura solo nel tuo turno, e solo quando la tua Zona di Schieramento sia vuota.
- » Puoi schierare solo una creatura per turno. La sola eccezione a questa regola si ha quando un'azione o un'abilità ti permettono di schierare. (Vedi "Usare Azioni per Posizionare e Schierare Creature" a pagina 9.)
- » Fintanto che una creatura rimane nella tua linea di guerra, la sua Abilità Passiva rimane attiva.
- » Se hai molteplici carte nella tua linea di guerra con la stessa Abilità Passiva (per esempio, +1 ATT or -1 DIF), le loro Abilità Passive si sommano.
- » Se una creatura possiede una Abilità Passiva con un **costo di attivazione** (che puoi pagare con carte addizionali e/o Aiutanti), puoi attivarla in qualsiasi momento, e quante volte vuoi, fintanto che tu abbia sufficienti carte e/o Aiutanti per pagare ciascuna attivazione.





## Sequenza di turno

I giocatori svolgeranno turni alternandosi, e ogni giocatore compirà le seguenti fasi durante il suo turno:

1. **Preparare**
2. **Pescare**
3. **Avanzare la Linea di Guerra**
4. **Schierare**
5. **Turno Extra**
6. **Fine Turno**

1. **Preparare** – Riposiziona qualsiasi carta impegnata nella tua Zona Supporto. Possono ora essere usate nuovamente.
2. **Pescare** – Pesca due carte dal tuo mazzo Risorse. (NOTA: Durante il suo primo turno, il primo giocatore pesca **una sola carta** invece che due durante la sua fase Pescare.) Se non hai abbastanza Risorse per pescare le tue due carte, perdi la partita! Puoi avere un massimo di 10 carte nella tua mano. Dopo aver raggiunto 10 carte, in qualsiasi momento tu debba pescare un'altra carta devi metterla direttamente nella tua pila di Perdite.
3. **Avanzare la Linea di Guerra** – Sposta tutte le creature nella tua linea di guerra uno spazio verso l'alto. Se una qualsiasi creatura si muove fuori dalla posizione più alta, devi immediatamente ordinarle di Assaltare, Manterene Terreno o Dare Supporto.
4. **Schierare** – Se la tua Zona di Schieramento è vuota, puoi giocare una creatura e posizionarla lì. Se la tua Zona di Schieramento è già occupata, non puoi schierare nessun'altra creatura fino a che non avanzi la tua linea di guerra e liberi la tua Zona di Schieramento. Puoi compiere una sola azione di Schierare durante il tuo turno. Ciononostante, le azioni di certe carte possono soprassedere questa regola. (vedi "Usare Azioni per Schierare Creature" a pagina 9). Non puoi schierare una creatura durante il turno del tuo avversario.
5. **Turno Extra** – Una volta per turno puoi eseguire un turno extra, se hai giocato una carta che te lo permette.
6. **Fine Turno**

## Assaltare, Mantenere Terreno e Dare Supporto

Quando una creatura raggiunge la posizione più in alto della linea di guerra è pronta per prendere parte alla battaglia. Nel tuo prossimo turno, quando avanzi la tua linea di guerra e spingi la creature fuori dalla posizione più in alto, prendi la creatura e lancia immediatamente uno di questi tre ordini: Assaltare, Mantenere Terreno o Dare Supporto.

### Assaltare

La tua creatura assalta il tuo avversario, causando danno **ed** eseguendo la sua azione. Se il tuo avversario ha una carta nella sua Zona di Schieramento (ad esempio, un Difensore), sottrai il suo Valore di Difesa dal Valore di Attacco per determinare la Forza d'Attacco della carta che assale. Una volta determinata la Forza d'Attacco della carta che assale, puoi scegliere un bersaglio:

**Una Creatura** – Puoi scegliere come bersaglio una qualsiasi carta del tuo avversario nella sua Prima Linea e Terra di Nessuno. *Le creature che assaltano non possono scegliere come bersaglio creature nella linea di guerra di un avversario!* Se la tua Forza d'Attacco è maggiore del Valore di Difesa della creatura bersaglio, la creatura bersaglio viene sconfitta. Qualsiasi danno in eccedenza viene perso.

O

**Il tuo avversario** – Puoi scegliere direttamente come bersaglio il tuo avversario. Il tuo avversario scarta dalle sue Risorse tante carte quante la tua Forza d'Attacco.

Dopo aver assaltato e risolto qualsiasi azione o abilità attivata, poni la tua creatura esaurita nella tua pila di Perdite.

*NOTA: Una creatura che assalta si considera sulla tua linea di guerra finché non viene posta nella pila di Perdite.*



## Mantenere Terreno

Posiziona la creatura nella tua Prima Linea o Terra di Nessuno, fintanto che la posizione scelta sia libera. Se la tua Prima Linea è già occupata, puoi sostituire la carta che la occupa e muoverla nella tua pila di Perdite. Le creature nella Terra di Nessuno non possono essere sostituite da un ordine di Mantenere Terreno. Fintanto che una della tue creature rimane in Prima Linea o in Terra di Nessuno, la sua Abilità Passiva rimane attiva.

## Dare Supporto

Posiziona la creatura a faccia in giù nella tua Zona di Supporto. La tua creatura è ora un Aiutante. D'ora in poi, puoi "impegnare" l'Aiutante una volta per turno per aiutarti a pagare il costo di qualsiasi carta o Abilità Passiva. Per impegnare un Aiutante, ruota la carta di 90 gradi e sottrai 1 dal costo della carta o abilità che stai giocando. Puoi avere un numero illimitato di Aiutanti nella tua Zona di Supporto, ma ogni aiutante può essere impegnato solo una volta per turno.

*NOTA: Puoi impegnare un Aiutante dal momento stesso in cui viene posizionato nella tua Zona di Supporto.*

## Alleati e Nemici

Molte carte in *Siegestorm* hanno effetti e abilità con bersaglio Alleati o Nemici. **Una creatura non si considera un Alleato quando risolve la sua stessa azione o abilità.** Allo stesso modo, a seconda di dove una creatura si trovi sul Campo di Battaglia, potrebbero o meno essere considerate Alleati o Nemici.

### Creature nella Linea di Guerra

Qualsiasi creatura nella tua linea di guerra viene considerata un Alleato. Qualsiasi carta nella linea di guerra del tuo avversario viene considerata un Nemico.

### Creature nelle Zone di Battaglia

Le creature posizionate in una Prima Linea o Terra di Nessuno non vengono mai considerate Alleati o Nemici e non possono quindi essere bersaglio da azioni o abilità che influenzano Alleati e Nemici. Le creature in una Prima Linea o Terra di Nessuno possono essere bersaglio di creature che stiano *assaltando*.





## Azioni, Reazioni e la Catena di Comando

Durante il tuo turno puoi giocare una o più azioni delle carte nella tua mano, o Abilità Passive dalle carte nella tua linea di guerra, in qualsiasi momento, e a questo punto il tuo avversario ha l'opportunità di **reagire** con le sue azioni o abilità. Vice-versa, durante il turno del tuo avversario, puoi giocare azioni e Abilità Passive solo come reazione alle azioni e Abilità Passive del tuo avversario.

Subito dopo aver giocato una carta come reazione, devi pagarne il costo. Puoi giocare una sola reazione per ciascuna azione o abilità giocata dal giocatore attivo. I giocatori possono sempre reagire a una reazione, fintanto che possano pagarne il costo.

Quando molteplici azioni e abilità vengono giocate come reazioni una dell'altra, formano la **catena di comando**. Quando la catena di comando viene completata, risolverla partendo dall'ultima carta giocata. Quando la risoluzione inizia, i giocatori non possono più cambiare le azioni ed abilità nella catena, o reagire ad esse.

### ESEMPIO DI CATENA DI COMANDO:

*Il Giocatore A gioca un'azione che gli permette di posizionare una creatura nella sua Prima Linea. Il Giocatore B reagisce giocando un'azione: "Destroy target Creature." Il Giocatore A reagisce a quest'azione attivando un'Abilità Passiva di un'altra creatura nella sua linea di guerra: "Until the end of turn, your cards can't be targeted by actions or abilities." Il Giocatore B dichiara di non avere altre reazioni da giocare, quindi la catena di comando è ora completa.*

*Risolviamo ora la catena di comando iniziando dall'ultima carta della catena:*

*Per prima cosa, il Giocatore A protegge tutte le sue carte con la sua Abilità Passiva. Quindi, l'azione Distruggi del Giocatore B viene attivata, ma non sortisce effetto non avendo un bersaglio valido! Il Giocatore B pone la sua carta nella sua pila di Perdite. Il Giocatore A pone la sua creatura nella sua Prima Linea.*

**NOTA:** Se un'azione o abilità viene negata o non viene attivata, i giocatori devono comunque pagarne il costo!



## Usare Azioni per Posizionare e Schierare Creature

Ci sono varie azioni delle carte che ti permettono di posizionare creature nel tuo Campo di Battaglia, o di schierare creature al di fuori della normale fase di Schierare. Fintanto che la tua Zona di Schieramento rimane libera, e puoi pagare il costo, puoi posizionare o schierare un numero illimitato di creature usando queste azioni delle carte.

### ESEMPIO DI AZIONI DI POSIZIONARE/SCHIERARE:

*L' Azione di Grand Overlord Ikee ti permette di posizionare una carta qualsiasi dalla tua mano nella tua Prima Linea. L'Abilità Passiva di Ancient Dragon ti permette di schierare la tua ultima Perdita.*



## Personalizzare i tuoi Mazzi

Dopo alcune partite con i mazzi Iniziali, i giocatori avanzati potrebbero voler costruire i loro mazzi. Per farlo, costruire un mazzo di 34 carte da uno qualsiasi dei mazzi di fazione giocatore di Siegestorm. Ogni mazzo può contenere non più di quattro copie della stessa carta Soldato e Veterano, e non più di due copie della stessa carta Campione o Elite.

## Risolvere Conflitti

Può capitare che il testo di una carta contraddica una regola in questo manuale. In questi casi, il **testo della carta ha sempre la precedenza**. Inoltre, molteplici azioni, abilità e altri effetti di gioco possono essere attivati allo stesso momento, cosa che a volte può creare conflitti di tempistiche. Quando in dubbio, risolvere i conflitti nel seguente ordine di priorità:

**AZIONI > ABILITÀ PASSIVE > REGOLE BASE**

### ESEMPIO DI CONFLITTO CON IL TESTO DI UNA CARTA:

*Il tuo Retired Master assalta. La sua Abilità Passiva lo rende tuo Aiutante dopo che abbia assaltato. Però hai anche Armored Yak nella tua linea di guerra, e la sua Abilità Passiva fa tornare le carte nella tua mano dopo che abbiano assaltato.*

*In questo caso hai due Abilità Passive in conflitto. Visto che entrambe hanno la stessa priorità di risoluzione (Azioni>Abilità Passive>Regole Base), puoi scegliere di risolvere qualsiasi delle due: porre Retired Master nella tua mano, o farlo diventare un tuo Aiutante.*





10

# Sezione III: Modalità di Gioco Addizionali



In *Siegestorm: Siege Mode*, abbiamo introdotto speciali mazzi e regole "I.A." che rendono possibile il gioco in solitario. Puoi ora allenare le tue capacità e divertirti provando a sconfiggere vari boss: ognuno con abilità e mazzi differenti che metteranno alla prova anche i più duri Stormer! Inoltre, abbiamo sviluppato varianti per una *Modalità Coop* a due giocatori e una *Modalità Ultimo Sopravvissuto* per tre o quattro giocatori!

Le regole e i concetti presentati nella *Sezione I: Regole Base* rimangono valide in tutte le nuove modalità... con alcune importanti eccezioni. Anche se conosci il *Siegestorm* originale, dovresti comunque rivedere la *Sezione I*, poiché molte delle regole base e termini di gioco sono cambiati. Per farla breve, nelle prossime pagine spiegheremo solo come le nuove modalità siano diverse dalle regole base. A meno che non venga esplicitamente detto, considera valide le regole base.

11

## Il Campo di Battaglia: Modalità Solitario

### BOSS

**Carta Boss**

**Plancia Boss**

**BOSS TURN**

**PLAYER'S TURN**

**Segnalino Livello Minaccia**

**Mano del Boss**

**Risorse e Perdite Boss**

Zona Schieramento Boss

**Linea di guerra Boss**

**Linea di Guerra Giocatore**

**Zona Schieramento Giocatore**

**Pila Riserve Boss**

**Segnalino Riserve**

**Conta-Vita**

**Zona Supporto Giocatore**

**Risorse e Perdite Giocatore**

### Giocatore



12

## Anatomia delle Carte (Carte Boss)

In *Siegestorm: Siege Mode*, ti confronterai con un potente e malvagio boss e le sue orde di sottoposti. Vi sono tre livelli di difficoltà di cui un boss può far parte: Medio, Difficile and Molto Difficile. Ogni boss apporta un livello di sfida unico al gioco. Fai riferimento alle icone e statistiche sul *retro* di ciascuna Carta Boss per impostare il boss all'inizio della partita.

### FRONTE



Livello di Difficoltà –  
Medio, Difficile,  
Molto Difficile

**Condizioni di Vittoria** –  
Ecco cosa devi fare per  
sconfiggere il boss e  
vincere la partita!

**Effetti Livello Minaccia** –  
Indica quando e come  
aumentare il Livello di  
Minaccia

**Mano del Boss** – Il  
numero di carte che il  
boss pesca ogni turno

### RETRO



Skull icon Livello Minaccia Iniziale

Shield icon Carte Base nel mazzo  
Risorse del Boss

Shield icon Carte Avanzate nel mazzo  
Risorse del Boss

Heart icon Punti Vita iniziali del Boss

Shield icon Usa questa colonna per  
la Modalità Solitario

Shield icon Usa questa colonna  
per la Modalità Coop

13

## Setup di gioco

- Seleziona una Carta Boss** in base alla difficoltà che desideri e posizionala a faccia in giù sulla Plancia del Boss.  
Fare riferimento alle icone e statistiche sul retro della Carta Boss per i passi da 2 a 4.
- Posizionare il Segnalino Livello Minaccia sullo spazio Livello Minaccia iniziale corrispondente** sulla Plancia del Boss.
- Imposta i Punti Vita iniziali del boss** nel Conta-Vita.
- Prepara il mazzo Risorse del boss** selezionando un mazzo fazione Base Solitario/Coop (per esempio, Goblin) e un mazzo fazione Avanzato Solitario/Coop (per esempio, Sciamani Spettrali). Mischia ciascun mazzo separatamente e pesca il numero di carte indicato sul retro della Carta Boss. Una volta oesate tutte le carte richieste da entrambi i mazzi, uniscili, mischiali e poni il mazzo vicino alla Plancia del Boss. Lascia dello spazio per la mano del boss, la pila delle Perdite e la pila delle Riserve.
- Poni il segnalino Riserve (sul lato rosso) vicino all'area della pila delle Riserve.** Userai il segnalino Riserve per ricordarti quando il boss ha usato le sue Riserve.
- Posiziona una Zona di Battaglia in mezzo al Campo di Battaglia.**
- Prepara il tuo mazzo Risorse.** Costruisci un mazzo di 34 carte da uno qualsiasi dei mazzi fazione giocatore di *Siegestorm*. Mischia il mazzo e poniolo dal tuo lato della Zona di Battaglia. Lascia dello spazio per la tua pila delle Perdite e la tua Zona di Supporto.
- Pesca due carte per creare la tua mano iniziale.** Se non sei soddisfatto delle tue carte iniziali, puoi riporne una o entrambe alla fine del tuo mazzo Risorse e pescare nuove carte fino ad averne due nella tua mano iniziale. Puoi cambiare la tua mano iniziale una sola volta!
- Gira la Carta Boss a faccia in su.** Il boss inizia sempre per primo. Sei ora pronto per iniziare la partita!

## Come vincere (Modalità Solitario)

Durante la partita, tu e il boss svolgerete turni alternandovi fino a che una delle seguenti condizioni di fine partita si realizzano:

- » Se il boss non può pescare il numero di carte richiesto dal suo mazzo Risorse e/o pila delle Riserve, vinci immediatamente.
- » Se non hai abbastanza carte nel tuo mazzo delle Riserve quando ti viene richiesto di pescare, il boss vince.
- » Se soddisfi una specifica Condizione di Vittoria elencata nella Carta Boss (come ad esempio ridurre i suoi Punti Vita a zero), vinci.

## Come giocare carte

In *Siegestorm: Siege Mode*, i giocatori seguono le normali regole base di pagare il costo e giocare carte come azioni o come creature.

## Come giocare la Mano del Boss

Il boss può giocare carte dalla sua mano con un costo uguale o inferiore al Livello Minaccia attuale. Il boss non paga mai per le carte, e non "passa" mai quando ha una carta giocabile. Quando il boss ha una o più carte giocabili, giocherà tutte le azione che può, ma giocherà sempre la carta con il costo più alto disponibile.

## Aumentare il Livello Minaccia

Se il boss non può giocare nessuna carta nella sua mano dopo la sua fase Pescare (poiché il costo di ciascuna carta è maggiore al Livello Minaccia attuale), devi aumentare il Livello Minaccia di uno.

*NOTA: Quando il Livello Minaccia raggiunge 5+, il boss può giocare tutte le carte nel suo mazzo Risorse, incluse carte con un costo di 7 o più.*



14

## Azioni Comando e Speciali

Le **Azioni Comando** del boss, come *Schiera* o *Leader*, sono elencate sotto al nome di ogni carta del suo mazzo. Iniziando dalla carta con il costo più alto che il boss può giocare, risolvere le Azioni Comando nel seguente ordine di priorità:

### SCHIERARE > LEADER > AZIONI SPECIALI > AZIONI

Quando molteplici carte con le stesse Azioni Comando sono nella mano del boss, giocare sempre la carta con il costo più alto. Se due o più carte hanno lo stesso costo e priorità, il giocatore attivo sceglie quale carta giocare.

**Azioni Speciali**, come ad esempio *Protetto* o *Spirito*, sono indicate con grandi icone sulla carta per ricordarti degli effetti speciali che si applicano a questa creatura durante la partita.

## Azioni Comando

ICONA	NOME	AZIONE
	Schierare	Schiera nella Zona di Schieramento del boss.
	Leader	Schiera in Prima Linea o in Terra di Nessuno.
	Azione	Gioca solo come Azione. La carta non può essere schierata.

## Azioni Speciali

ICONA	NOME	EFFETTI SPECIALI
	Protetto	La creatura è immune a tutte le azioni e abilità nemiche.
	Spirito	Posiziona un segnalino Spirito su ciascuna carta Totem nel Campo di battaglia e attiva immediatamente l'Abilità Passiva del Totem.
	Gang	Posiziona un singolo segnalino Gang su tutti gli Alleati e scarta questa carta. Ogni Gang guadagna +1 ATT.
	Totem	Ogni volta che un segnalino Spirito viene posto su questa carta, attiva la sua Abilità Passiva.



**Azioni Comando** – Indicano come giocare questa carta.

**Azioni Speciali** – Ti ricordano effetti speciali continui che si applicano a questa carta mentre è in gioco.

**Stemma** – Indica se il mazzo è Base o Avanzato.



### ESEMPIO DI COME GIOCARE LA MANO DEL BOSS:

Con Livello Minaccia a 3, il boss ha pesacato Goblin Leader, Goblin Archer, Seal of Haste, Shaman Berserker and Spiritual Shaman. La prima carta che deve giocare è Shaman Berserker (Costo: 2) poiché è la carta con il costo più alto che può giocare. Il boss risolve l'Azione Comando Schierare e posiziona Shaman Berserker nella sua Zona Schieramento. Il boss quindi gioca Goblin Leader poiché la sua Azione Comando Leader è la seconda in ordine di priorità, e lo posiziona nella sua Prima Linea o Terra di Nessuno. Successivamente, gioca Goblin Archer usando l'Azione Speciale Gang. Il boss posiziona un Segnalino Gang +1 ATT su Shaman Berserker e quindi scarta Goblin Archer. Successivamente, gioca Seal of Haste come un'azione e avanza la sua linea di guerra di una posizione. Siccome Seal of Haste ha anche un'icona Spirito, il boss posizionerà un segnalino Spirito su qualsiasi Alleato con l'icona Totem e li attiverà. Per ultimo, il suo Spiritual Shaman (Costo: 4) non può essere giocato poiché il suo costo è più alto del Livello Minaccia 3. All'inizio del prossimo turno, scarterà Spiritual Shaman nella sua pila delle Riserve e pescherà nuove carte.

15

## La Sequenza di Turno del Boss **Importanti Cambi alle Regole (Modalità Solitario)**

1. **Scartare nelle Riserve**
2. **Avanzare la Linea di Guerra**
3. **Pescare**
4. **Giocare Azioni:**
  - » 1st - Schierare
  - » 2nd - Leader
  - » 3rd - Azioni Speciali
  - » 4th - Azioni
5. **Turno Extra**

1. **Scarta nella pila delle Riserve tutte le carte non usate nei turni precedenti.** (Salta questa fase se è il primo turno del boss.)
2. **Avanza la linea di guerra.** Se una carta del boss avanza al oltre la posizione più in alto della linea di guerra, ti assale! Se hai un difensore nella tua linea di guerra, determina la Forza d'Attacco e quindi scegli un bersaglio. Una carta all'assalto sceglierà come bersaglio la carta dal costo più alto che può sconfiggere nella tua Prima Linea o Terra di Nessuno. Se non ci sono bersagli che possa sconfiggere nella tua Prima Linea o Terra di Nessuno, sceglierà come bersaglio le tue Risorse e dovrai scartare del tuo mazzo Risorse tante carte quanto la Forza d'Attacco della creatura all'assalto. Dopo aver risolto qualsiasi azione o abilità attivata, scarta la carta all'assalto nella pila di Perdite del boss.
3. **Pescare Carte.** Pesca dal mazzo delle Risorse del boss il numero di carte indicato sul fronte della carta del boss e ponile a faccia in su nella Mano del boss.
4. **Gioca le azioni in ordine di priorità** iniziando dalla carta con costo più alto per ogni azione. Il costo di ogni carta giocata deve essere uguale o inferiore al Livello Minaccia attuale.
5. **Gioca un turno extra** se il boss ha giocato una carta che gli garantisca un turno extra.

Nella *Modalità Solitario*, si applicano tutte le regole base, con le seguenti eccezioni:

**Carte che agiscono sugli Aiutanti** – Nella *Modalità Solitario* il boss non ha Aiutanti. Quando un giocatore gioca un'azione o un'abilità che agisce su un Aiutante dell'avversario, sostituire "Aiutante" con "Livello Minaccia" per risolverla.

### ESMPIO DI COME RISOLVERE CARTE CHE AGISCONO SUGLI AIUTANTI:

L'Abilità Passiva di Assassin "Kill one opponent's Supporter" riduce il Livello Minaccia di 1.

L'Azione di Purge Doctor "Deal 2 DMG for each of your opponent's Supporters" infligge 2 DMG per Livello Minaccia, fino a un massimo di 10 DMG a Livello Minaccia 5!

**Effetti della Minaccia del Boss** – La sezione "Effetti Livello Minaccia" sul fronte della Carta Boss elencano altri modi in cui il boss può aumentare il Livello Minaccia durante la partita.

**Pila delle Riserve** – Se il mazzo Risorse del boss è vuoto, prendi tutte le carte dalla pila delle Riserve e mischia le per creare un nuovo mazzo Risorse. Il boss può usare la pila delle Riserve *una sola volta per partita*. Gira il segnalino Riserve dal lato rosso al lato blu per ricordarti che il boss ha già usato le sue Riserve.

**Reazioni e la Catena di Comando** – Durante il tuo turno, puoi giocare qualsiasi azione o abilità tu scelga, ma il boss non può reagire a queste azioni o abilità. Durante il turno del boss, quando il boss gioca un'azione, l'unica reazione che puoi giocare è "Nega azione o abilità".

**Scartare Azioni** – I giocatori possono giocare un'azione di Scartare per scartare carte dalla mano del boss se contiene carte.

**Danno** – Per ogni punto di danno (DNN) inflitto al boss, ridurre i suoi Punti Vita di 1 nel Conta-Vita.



# Il Campo di Battaglia: Modalità Coop

## BOSS



GIOCATORE A

GIOCATORE B

# Importanti Cambi alle Regole (Modalità Coop)

In *Modalità Coop*, si applicano tutte le regole base e le regole della *Modalità Solitario*, con le seguenti eccezioni/modifiche:

**Ordine di Trono dei Giocatori** - Entrambi i giocatori giocano nello stesso momento. Possono giocare carte in qualsiasi ordine e muovere le loro linee di guerra in qualsiasi ordine durante lo stesso turno.

**Alleati** - Si considerano Alleati le carte nelle linee di guerra, tanto la tua *quanto quella del tuo compagno*.

**Azioni e Abilità Passive** - Le Abilità Passive di entrambe le linee agiscono su entrambi i giocatori. Entrambi i giocatori possono pagare per usare Abilità Passive degli alleati dell'altro. Un'Azione, invece, può solo essere attivata dal giocatore che l'ha giocata.

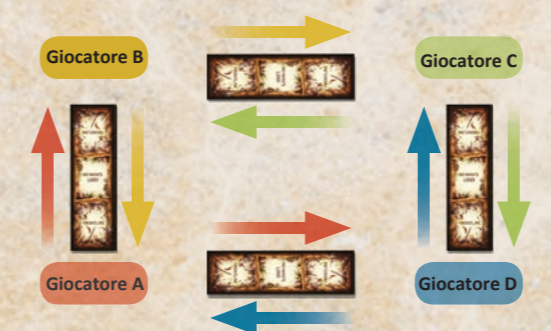
**Turno Extra** - Un turno extra viene assegnato solo al giocatore che lo ha giocato.

**Zone di Battaglia** - Non puoi giocare, schierare o porre nessuna delle tue carte nella Prima Linea o Terra di Nessuno del tuo compagno.

**Scegliere un bersaglio e Difendere** - Le carte che assaltano giocate dal boss scelgono come bersaglio ENTRAMBI i giocatori simultaneamente e a piena Forza d'Attacco per ciascun giocatore. Ogni giocatore difende contro la creatura che assalta usando il proprio Difensore (se presente).

**Danno** - Se il boss gioca un'azione che infligge danno a un avversario direttamente, i giocatori decideranno chi di loro assorbirà il danno. Se il boss gioca un'azione che dice "Ogni giocatore riceve X danni", entrambi i giocatori riceveranno X danni.

# Ultimo Sopravvissuto (Modalità 3/4 Giocatori)



## Setup di gioco

Poni una **Zona di Battaglia** fra te e l'avversario alla tua **destra** e alla tua **sinistra**. Ogni giocatore avrà ora una linea di guerra interna e una esterna, che avanzeranno le sue creature verso i suoi avversari a destra e sinistra.

# Importanti Cambi alle Regole

In *Ultimo Sopravvissuto*, valgono tutte le regole base, con le seguenti eccezioni/modifiche:

**Fase Preparare** - Ogni giocatore (incluso il primo giocatore) pesca due carte per creare la sua mano iniziale.

**Fase Pescare** - I giocatori pescano **tre** carte durante la Fase Pescare dei loro turni.

**Azioni e Abilità Passive** - Le Azioni e le Abilità Passive agiscono solo sulla linea di guerra nella quale vengono giocate. Non funzionano nell'altra tua linea di guerra. Le carte con Abilità Passive che agiscono sul *giocatore*, come "Durante la tua fase Pescare, Pesca 1 carta in più", possono essere attivate da entrambe linee di guerra.

**Eliminazione Giocatore** - Quando un giocatore viene sconfitto, rimuovere dal gioco tutte le carte del giocatore eliminato e mettere tutte le carte dei suoi avversari nella pila delle Perdite dei loro proprietari. Rimuovere una Zona di Battaglia vuota e la partita continua con i giocatori rimanenti. Per vincere, devi semplicemente sopravvivere a tutti i tuoi avversari ed essere l'ultimo sopravvissuto!



## Glossario delle Parole Chiave

**Action (Azione)** – L'effetto descritto nella parte superiore rossa di una carta. Le Azioni vengono dichiarate e risolte immediatamente dopo che un giocatore abbia giocato la carta e pagato il suo costo.

**Activation Cost (Costo di Attivazione)** – Un costo addizionale (normalmente più carte) richiesto per attivare l'Abilità Passiva mentre la carta si trova nella tua linea di guerra o Zona di Battaglia.

**Advance (Avanzare)** – Muovere tutte le carte della tua linea di guerra avanti di uno spazio.

**Ally (Alleato)** – Qualsiasi carta della tua linea di guerra

**Attack Strength (Forza d'Attacco)** – La forza finale di una creatura all'assalto dopo aver sottratto il Valore di Difesa del Difensore

**Attack Value (Valore d'Attacco) (ATT)** – Il numero nell'angolo in basso a sinistra di una carta rappresenta la sua Forza d'Attacco base, prima di applicare modificatori

**Battlefield (Campo di Battaglia)** – L'area di gioco di una partita di *Siegestorm*

**Battle Zone (Zona di Battaglia)** – Le plance che mostrano la Prima Linea e Terra di Nessuno. Le carte posizionate nella Zona di Battaglia vengono considerate Alleati e Nemici.

**Boss Board (Plancia del Boss)** – La plancia per tener traccia delle statistiche e del Livello Minaccia del boss

**Casualties (Perdite)** – Carte che sono state spese da un giocatore o sconfitte dal tuo avversario

**Chain of Commands (Catena di Comando)** – Una pila di azioni e abilità giocate in risposta una all'altra e risolte partendo dall'ultima giocata

**Command Action (Azione Comando)** – Un'azione del boss, come *Schierare* or *Leader*, elencata al di sotto del nome della carta di un mazzo boss, che indica come e quando giocare quella carta

**Commit (Impegnare)** – Usare un Aiutante per aiutare a pagare il costo di una carta o azione. Un Aiutante impegnato viene ruotato di 90 gradi.

**Cost (Costo)** – Il numero nell'angolo in alto a sinistra di una carta rappresenta il numero di carte che il giocatore deve scartare per giocare quella carta

**Defender (Difensore)** – La carta attualmente nella Zona di Schieramento che difende contro gli attacchi che hanno come bersaglio il giocatore e le sue creature nella Zona di Battaglia

**Defense Value (Valore di Difesa) (DEF) (DIF)** – Il numero nell'angolo in basso a destra di una carta rappresenta la sua forza difensiva

**Deploy (Schierare)** – Posizionare creature nella tua Zona di Schieramento.

**Deployment Zone (Zona di Schieramento)** – Il primo spazio di qualsiasi linea di guerra. Quando una creatura viene schierata posizionala qui.

**Destroy (Distruggere)** – Rimuovere permanentemente una carta dal gioco.

**Discard (Scartare)** – Porre una carta dalla mano alla cima della pila delle Perdite, sempre a faccia in su.

**Damage (Danno) (DMG) (DNN)** – Danno inflitto direttamente al tuo avversario che risulta nello scartare carte dalle sue Riserve alle sue Perdite

**Draw (Pescare)** – Prendi la prima carta delle tue Riserve e ponila nella tua mano.

**Enemy (Nemico)** – Qualsiasi carta sulla linea di guerra del tuo avversario

**Expansion (Espansione)** – Carta con un simbolo bianco nel suo stemma, usata per creare un mazzo Risorse personalizzato.

**Heal X (Cura X)** – Metti X carte dalle tue Perdite in una nuova pila Cura. Quando ricevi danno, scarta dalla pila Cure prima di scartare dalle tue Riserve.

**Hold Ground (Mantenere Terreno)** – Muovere una carta fuori dalla posizione in cima alla linea di guerra e posizionarla nella tua Prima Linea o Terra di nessuno per tenere la sua Abilità Passiva in gioco

**Kill (Sconfiggere)** – Muovere una creatura nelle Perdite del suo proprietario.

**Menace Level (Livello Minaccia)** – Indica quali carte della mano del boss vengono giocate. Il boss può giocare solo carte che abbiano un costo uguale o inferiore al Livello Minaccia.

**Negate (Negare)** – Cancellare gli effetti di un'azione o abilità. Il costo dell'azione o abilità negata deve comunque essere pagato.

**Passive Ability (Abilità Passiva)** – Gli effetti descritti nella parte inferiore blu di una carta, che è sempre attiva fintanto che la carta sia su una linea di guerra o Zona di Battaglia

**Raise (Risorgere)** – Poni la prima carta delle Perdite del tuo avversario nella tua mano.

**Reaction (Reazione)** – Giocare un'azione o abilità in risposta a un'azione o abilità dell'avversario. Reazioni multiple formano la Catena di Comando.

**Recover (Recuperare)** – Riposrti i Punti Vita del boss al loro valore iniziale.

**Reserves (Riserve)** – Carte nella mano del boss che non possono essere giocate poiché il loro costo è più alto del Livello Minaccia.

Durante la prima fase del turno del boss le Riserve vengono scartate in una pila separata di Riserve.

**Reset (Riposizionare)** – Riportare a Aiutante alla sua posizione "pronto" ruotando la carta in posizione verticale.

**Resources (Risorse)** – Un mazzo di 34 carte che rappresenta le carte disponibili a un giocatore per pescare

**Sacrifice (Sacrificare)** – Scegli una creatura nella tua linea di guerra e sconfiggila.

**Shapeshift (Cambiaforma)** – Paga il costo di attivazione di Cambiaforma e fai tornare la carta con Cambiaforma nella tua mano. Sostituiscila con un'altra carta della tua mano gratuitamente.

**Life Meter (Conta-Vita)** – Usato per tener traccia del danno (DNN) inflitto direttamente al boss

**Special Action (Azione Speciale)** – Un'azione del boss, normalmente *Protetto* or *Spirito*, indicata da una grande icona sul fronte di una carta del mazzo del boss per ricordarti dei suoi continui effetti speciali, che si applicano a questa carta quando è in gioco.

**Steal (Rubare)** – Prendi una carta a caso dalla mano del tuo avversario e ponila nella tua mano.

**Storm (Assaltare)** – Fai avanzare una carta al di fuori della posizione più in alto della linea di guerra per attivare la sua azione ed attaccare le Risorse o creature in Prima linea o Terra di Nessuno dell'avversario.

**Support (Supporto)** – Fai avanzare una carta al di fuori della posizione più in alto della linea di guerra e ponila nella tua Zona Supporto.

**Supporters (Aiutanti)** – Le carte poste nella tua Zona Supporto che aiutano a pagare il costo di qualsiasi carta o abilità attivata

**Vision X (Scruta X)** – Pesca X carte. Mettine 1 nella tua mano e poni il resto in cima o al fondo del tuo mazzo Risorse, in qualsiasi ordine tu desideri.

**War Track (Linea di Guerra) (or "Track") (o "Linea")** – Spazi ai lati di una Zona di Battaglia designati al posizionamento e movimento delle carte. Gli avversari hanno la loro linea di guerra che si muove in direzione opposta.



## Consigli strategici e altre cose interessanti

### Ci sono strategie per dominare *Siegestorm*?


- » **Non sovraccaricarti** pescando e giocando troppe carte. Terminerai presto le tue Risorse.
- » **Non essere avido.** Se nella tua mano iniziale hai carte forti ma costose, potrebbe essere un'idea migliore lasciarle andare e riempire il Campo di Battaglia con carte più economiche.
- » **Anche il più lieve danno conta.** Danneggiare di due carte i nemici portebbe non sembrare un granché quando gli restano ancora 30 Risorse; ma *Siegestorm* è come un tira-e-molla. Essere di due carte in testa nelle prime fasi di gioco potrebbe garantirti la vittoria più avanti!
- » **Pianifica per ottenere la Prima Linea e la Terra di Nessuno il prima possibile.** Avere più Abilit'a Passiva sul Campo di Battaglia può velocemente trasformarsi in un grande vantaggio.
- » **Raggruppa i tuoi Aiutanti nelle prime fasi della partita** per poterli sfruttare al meglio. Ci sono molte potenti combinazioni di Azione + Abilità Passiva. Tienile d'occhio!
- » Quando in dubbio, **mantienere la pressione sul tuo avversario** è spesso la risposta giusta. A meno di casi limite, la tua linea di guerra non deve mai essere vuota!

### BONUS: Modalità di Gioco Libera Tutti

Per Stormers esperti che vogliono portare il loro gioco a un livello completamente nuovo, provate a creare il mazzo Risorse scegliendo fra TUTTE le carte del gioco e usando qualsiasi fazione vogliate!

- » Il mazzo deve comunque contenere solo 34 carte
- » Limite di 2 carte Campione/Elite + 4 carte Soldato/Veterano
- » Per il gioco da torneo, usare buste opache per nascondere il retro delle carte.

### Carte Speciali e Promozionali

Le carte con il simbolo rarità , e le carte "Easter Egg" esclusive Kickstarter sono carte promozionali e non possono essere usate in tornei o partite ufficiali. Possono però essere usate in partite fra amici... ammesso che il tuo avversario te lo permetta!



### Unisciti alla comunità *Siegestorm*!

Fan di *Siegestorm* unitevi! Per gli ultimi aggiornamenti sull'uscita di nuove carte, FAQs, errata di regole e carte, match-making, torneistica, classifiche giocatori, e ancor più strategie per schiacciare i tuoi avversari, visita:

[www.siegestorm.com](http://www.siegestorm.com)

Per una lista esaustiva di tutte le carte fazione giocatore ufficiali attualmente in stampa, dai un'occhiata alla Wiki di *Siegestorm*:

<http://siegestorm.wikia.com/wiki/>



## Credits (Crediti)

**Game Design:** Kamil Cieśla, Marcin Świerkot

**Producer (Produttore):** Marcin Świerkot

**Project Manager:** Kamil Cieśla

**Illustrations (Illustrazioni):** Krzysztof Piasek, Wacław Wysocki, Ewa Labak, Dagmara Gąska, Dawid Niczewski-Milaniak, Jakub Fajtanowski, Marzena Nereida Piwowar, Sergiy Kucher, Piotr Kwiatkowski, Patryk Jędraszek

**Graphic Design:** Adrian Radziun, Michał Lechowski, Andrzej Póltanaros, J.J. Navarrete

**Rulebook (Regolamento):** J.J. Navarrete

**Proofreaders:** J.J. Navarrete, Łukasz Krawiec

**Testers:** Franciszek Ostojcki, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Łukasz Włodarczyk, Jimmy Durden, Andrzej Kaczor, Paweł Samborski, Katarzyna Młynek

**Production Management:** Michał Matłosz, Mateusz Wolski

**Game Consultant (Consulente di gioco):** Michał Oracz

**He Who Created Name of 'Goblin Marius' (Colui che ha creato il nome 'Goblin Marius'):** Adrian Radziun

**Spiritual Support (Supporto Morale):** Aleksandra Wójcik

**Jordan & Allies (special thanks) (Jordan e Alleati (ringraziamnti speciali):** Jordan Luminais, Ken Cunningham, Maciej Cabaj, Łukasz Orwat, Krzysztof Piskorski

