Kartomantik

Prepare to Play Your Soul

Indice

Introduzione 4
1 Le Basi 5
1.1 Gli Umori 5
1.2 Le Carte 7
Le Manifestazioni 7
Le Volontà 8
1.3 Le Aree di Gioco 9
1.4 Panoramica dei Turni 10
2 Giocare le Carte 11
2.1 Come Pagare un Tributo 11
2.1.1 Esempio di Tributo 12
2.2 La Priorità 13
2.3 Il Sistema di Pila 14
2.3.1 Esempi di Pila 15
3 Comprendere le Carte 17
3.1 Tipi di Effetti 17
Attivati 17
Passivi 17
Innescati 18
Supporto e Concatena 18
3.2 Leggere gli Effetti: Regole Chiave 19
4 Giocare una Partita 21
4.1 Creare un Mazzo 21
4.1.1 Mazzi di Prova 22
4.2 Svolgimento del Turno e Fasi 23
4.2.1 Fase di Recupero 23
Il Mulligan 23
4.2.2 Fase di Confronto 24
Rivelazione 24
Reazione 24
4.2.3 Fase di Risoluzione 25
Stallo 26
4.2.4 Fase Finale 26
4.2.5 Esempio di Turno 27
4.3 Sommario delle Fasi e Azioni Permesse 29
4.4 Fine della Partita e Calcolo dei Punti 30
4.4.1 Condizioni di Fine Partita 30
4.4.2 Calcolo dei Punti 30
4.4.3 Condizione di Vittoria 30

5 Modalità a Più Giocatori **31**
5.1 Free-for-All **31**
La Priorità 31
La Pila 31
Risoluzione del Confronto e Stallo 32
Fase Finale 32
Fine della Partita 32
5.2 Modalità 2vs2 ..... **33**
Creazione del Mazzo 33
Aree di Gioco 33
Controllo delle Carte 33
La Priorità 33
La Pila 33
Rivelazione 34
Risoluzione del Confronto 34
Fine della Partita 34
Calcolo dei Punti e Vittoria 34
5.3 Modalità Draft Bazaar **35**
Preparazione del Draft 35
Divisione delle Carte 35
Creazione del Mazzo da Draft 35
Svolgimento del Draft 36
Apertura dell'Asta 36
Fase di Selezione e Asta 36
Riempimento del Tavolo 37
Conclusione del Draft 37
Calcolo del Debito 37
Torneo e Condizione di Vittoria 37
6 Parole Chiave **38**

KARTOMANTIK

Prepare to Play Your Soul

RULEBOOK 2.0

Introduzione

Kartomantik è un gioco che nasce dalle ceneri di un mondo disperato, è un invito a fermarsi, a guardare l'altro negli occhi e mettere sul tavolo ciò che hanno di più prezioso: la loro anima. Questo è un gioco di carte strategico per due Cartomanti dove plasmi il tuo mazzo per rispecchiare il tuo essere. Ogni carta che lo compone è un frammento della tua interiorità, e le scelte che fai nel costruirlo definiscono chi sei. L'obiettivo non è annientare l'avversario, ma prevalere nei Confronti: intensi scambi dove le vostre anime si misurano. Ogni Confronto inizia quando entrambi rivelate simultaneamente una Prima Manifestazione: un impulso, una paura, una passione che prende forma per rappresentarvi. Da lì, altre Manifestazioni possono entrare in supporto nel Campo Cartomantico, ma per plasmare davvero questo dialogo, dovrete esercitare le vostre Volontà: atti di intenzione pura che, tramite il tributo di un frammento della propria anima, alterano il corso del confronto. Quando vinci un Confronto, assimili le Manifestazioni dell'anima avversaria nel tuo Bacino Empatico, accumulandone il loro valore in punti, la rappresentazione del peso di quel frammento nell'anima del proprietario. Vince chi, alla fine della partita, ha accumulato più punti nel proprio Bacino Empatico, dimostrando di aver assimilato e compreso più a fondo l'interiorità di chi ha davanti.

1 Le Basi

1.1 Gli Umori

Ogni carta che compone l'anima di un cartomante appartiene a un Umore. Questi Umori, e la loro distribuzione nel proprio mazzo, definiscono il potere e la personalità di quell'anima. Gli Umori sono le correnti fondamentali dell'essere, ciascuno con una propria identità ed un modo diverso di affrontare il Confronto:

Umori di Base

Flemmatico (Verde): Paziente, collaborativo, avvolgente. Il Flemmatico non si impone, ma si espande. Nel Confronto, mette sul tavolo ogni frammento di sé, coltivando una presenza di tante piccole Manifestazioni che diventa inarrestabile. La sua è una vittoria per saturazione empatica: avvolge l'avversario così a fondo nella propria interiorità da non lasciargli più spazio per definire la sua.

Sanguigno (Rosso): Passionale, iracondo, travolgente. Il Sanguigno è un'anima che brucia con un'unica, intensa fiamma. Non dialoga: dichiara. Nel Confronto manifesta picchi emotivi di forza smisurata e scatena Volontà che annientano ogni ostacolo, imponendo la propria verità emotiva con una forza che non ammette repliche.

Vitreo (Blu): Freddo, logico, manipolatore. Dove gli altri vedono caos, il Vitreo vede uno schema. Controlla il flusso del Confronto pescando risposte, invalidando gli impulsi avversari facendoli tornare nel mazzo e duplicando le risposte più efficaci. Prevale non esponendo la propria anima, ma dimostrando di aver compreso quella altrui meglio di quanto l'altro la comprenda.

Capriccioso (Giallo): Astuto, imprevedibile, invidioso. Il Capriccioso danza sul filo dell'incertezza, usando la propria apparente vulnerabilità come un'esca. Invece di confrontarsi onestamente, sabota il dialogo: neutralizza gli impulsi più forti, ruba ciò che non è suo e vanifica i piani avversari con un tempismo frustrante, vincendo nel momento in cui l'altro non sa più come esprimersi.

Malinconico (Viola): Nostalgico, tormentato, consumante. L'anima Malinconica combatte il proprio vuoto proiettandolo sull'altro. Lo costringe a perdere frammenti di sé facendogli scartare carte, indebolisce i suoi impulsi e rievoca il passato dal Limbo. Assimilare le Manifestazioni avversarie nel proprio Bacino Empatico è l'unico modo che conosce per sentirsi, anche solo per un istante, un po' più pieno.

Meta-Umori

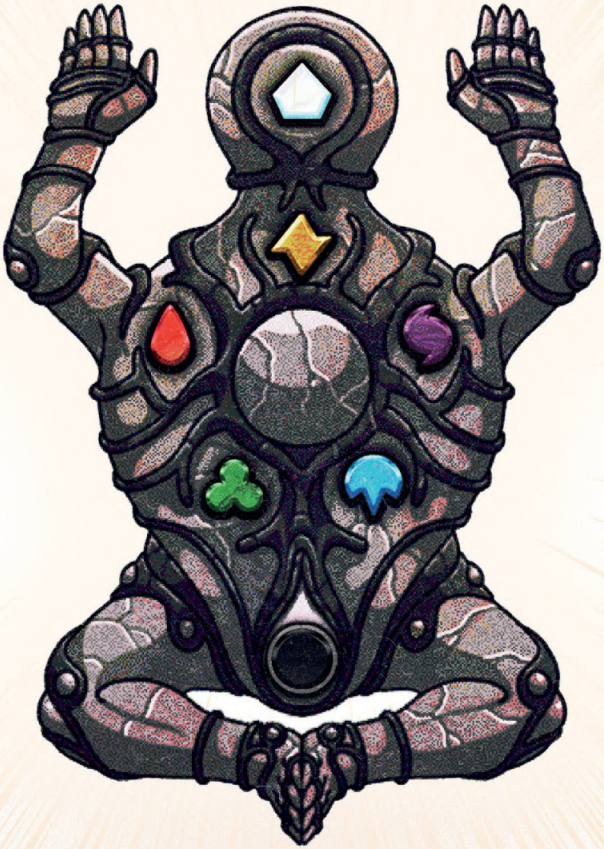
Trascendente (Bianco): Unificante, adattabile, illuminato. Se lo scopo del gioco è la comprensione, il Trascendente è chi lo persegue con sincerità. Abbraccia tutti gli Umori, fungendo da ponte tra loro per trovare un linguaggio comune. Le sue carte piegano le regole non per imbrogliare, ma per creare nuove vie di connessione, adattandosi a ogni anima per raggiungere una maggiore consapevolezza.

Vacuo (Nero): Apatico, egoista, emulativo. Se il Trascendente è l'ascesa, il Vacuo è il collasso verso la vittoria a ogni costo. Rifiuta lo spirito del gioco per sfruttarne solo le meccaniche. Le sue carte sono echi distorti degli altri Umori, scorciatoie che offrono un potere immediato in cambio di frammenti di sé. La sua vittoria non porta comprensione, ma solo il silenzio di un obiettivo raggiunto.

Questo set è composto da un totale di 300 carte in singola copia:

Tutte le carte degli Umori di base e dei Meta-Umori sono contenute all'interno del proprio pacchetto. Ogni pacchetto degli Umore di base comprende 50 carte: 35 Manifestazioni, 12 Volontà dell'Umore corrispondente e 3 Volontà Vacue. I pacchetti degli Umori di base contengono inoltre tutte le carte necessarie per i mazzi di prova (4.1.1).

Il pacchetto dei Meta-Umori comprende 50 carte: 10 Manifestazioni Vacue, 10 Manifestazioni Trascendenti, 10 Volontà Multi-umore e 20 Volontà Vacue. Ogni giocatore può utilizzare il proprio set di carte per costruire i propri mazzi; non è necessario condividere un unico set tra tutti i partecipanti.



1.2 Le Carte

Un mazzo di Kartomantik è composto da due tipi di carte: le Manifestazioni e le Volontà.

Le Manifestazioni

"I frammenti stessi della psiche di un Cartomante. Ognuna di esse mette a nudo impulsi, manie, passioni, e paure, e prende forma per rappresentarti nei Confronti."

Nome della Carta

Tipo di Manifestazione

Umore e Forza:
I simboli alla base della carta, la loro forma e colore ne definisce l'umore, il loro numero la forza base. Essenziali per vincere i confronti e giocare le proprie volontà.

Effetti:
Il testo che descrive capacità speciali della carta. Alcune Manifestazioni possono avere la parola chiave "Supporto" (3.1). Normalmente si può giocare solo una manifestazione nel Confronto, la Prima Manifestazione, solo le manifestazioni con supporto possono essere giocate ed entrare nel Confronto dopo di loro.

Punti:
Il valore della Manifestazione quando viene messa in un Bacino Empatico (1.3). Usati anche nella costruzione del proprio mazzo, ogni cartomante ha un limite massimo di punti che può contenervi.

Le Volontà

"Intenti puri, atti di determinazione che il Cartomante proietta sul campo cartomantico per alterarne l'equilibrio."

Nome della Carta

Costo di Tributo:
Gran parte delle volontà richiedono un tributo per essere giocate. I simboli presenti ed il loro numero indicano l'Umore e la quantità di forza da pagare in tributo. Il modo in cui pagare Tributi verrà spiegato più avanti (2.1).
NOTA: Alcune volontà possono richiedere un tributo di più umori, in tal caso vanno pagati entrambi, la carta viene considerata di entrambi gli umori.

Effetti:
Testo che descrive gli effetti della Volontà.

Tipo di Volontà:
- **Effimera:** una carta con effetto istantaneo, viene giocata, risolve il suo effetto e poi viene messa nel Limbo (1.3).
- **Persistente:** Al contrario di quelle effimere, rimane in gioco nel Campo Cartomantico (1.3), applicando il suo effetto in modo continuativo o secondo le condizioni specificate. Queste carte non possono essere giocate se sono presenti altre carte o effetti nella Pila (2.3) e vengono giocate solo durante la Fase Finale.

Nota: Ogni carta, nell'angolo in basso a sinistra, ha inoltre il simbolo del set al quale appartiene, e un numero per identificarla e ordinarla fra le carte di quel set.

1.3 Le Aree di Gioco

NOTA: È permesso consultare qualunque carta scoperta o zona con carte scoperte, e contare il numero di carte e punti in qualsiasi area o zona.

1) Mano: Le carte che il giocatore ha a disposizione per essere giocate. Nascoste agli avversari.

2) Mazzo: Le carte rimanenti del proprio mazzo, coperte.

3) Limbo: Zona dove vengono poste le Volontà Effimere giocate e risolte, le Manifestazioni usate come Tributo, e le carte distrutte o scartate. Le carte sono scoperte.

4) Area di Confronto: Area condivisa dove vengono messe tutte le manifestazioni giocate come Prima Manifestazione o in Supporto durante un Confronto.

5) Interzona: Area dove il giocatore può posizionare fino a 3 sue Manifestazioni che hanno vinto un Confronto, per continuare a sfruttarne gli effetti. Le carte sono scoperte. Quelle Manifestazioni possono essere sostituite mettendole in fondo al proprio Mazzo ogni volta ne entrerebbe un'altra.

6) Campo Cartomantico: Area di gioco, spesso abbreviata in "campo," che comprende l'Interzona e l'Area di Confronto, e che include le Volontà Persistenti giocate, che possono essere posizionate a discrezione del giocatore.

7) Zona di Stallo: Area speciale, dove vengono posizionate le Manifestazioni coinvolte in un Confronto terminato in pareggio (Stallo) o spostate in quest'area da carte o effetti. Le manifestazioni vi rimangono finché un Confronto non termina con un vincitore.

8) Bacino Empatico: Zona dove vengono accumulate le Manifestazioni avversarie che hanno perso il Confronto. I punti di queste carte vengono contati alla fine della partita per determinare il vincitore. Le carte sono scoperte.

9) Esilio: Zona dove vengono posizionate le carte esiliate, con le quali non è più possibile interagire per il resto della partita. Le carte sono coperte.

10) Pila: Area temporanea dove vengono messe tutte le carte giocate e gli effetti innescati o attivati, prima che si risolvano o entrino in campo, per il Sistema di Pila (2.3).

1.4 Panoramica dei Turni

I giocatori si confrontano in turni condivisi, che si suddividono in queste fasi:

1. **Fase di Recupero:**
   I giocatori pescano carte dal proprio mazzo fino ad avere 7 carte in mano.
2. **Fase di Confronto:**
   - I giocatori scelgono e giocano simultaneamente una Prima Manifestazione dalla propria mano, rivelandola nell'Area di Confronto.
   - Dopo la Rivelazione i giocatori possono giocare Volontà Effimere e Manifestazioni con Supporto o attivare effetti di carte in campo (volontà persistenti giocate, manifestazioni nell'Area di Confronto o nell'Interzona).
3. **Fase di Risoluzione:**
   - Si risolve il Confronto sulla base della Forza e l'Umore delle Manifestazioni nel Confronto.
   - Se un giocatore vince il Confronto, mette le Manifestazioni avversarie nel proprio Bacino Empatico, e decide se spostare le proprie Manifestazioni in fondo al mazzo o nella sua Interzona. In caso di pareggio tutte le manifestazioni nell'Area di Confronto vengono spostate nella Zona di Stallo.
4. **Fase Finale:**
   I giocatori possono giocare Volontà Persistenti.

La partita termina quando un giocatore non ha abbastanza carte da pescare nella Fase di Recupero, o non può più schierare una Prima Manifestazione. Vince chi ha accumulato più punti nel proprio Bacino Empatico durante la partita. Le varie fasi dei turni e le azioni permesse verranno esplorate più in dettaglio nella sezione "Svolgimento del Turno e Fasi" (4.2).

2 Giocare le Carte

2.1 Come Pagare un Tributo

"Ogni atto intenzionale esige un sacrificio. Per incanalarne il potere non basta il desiderio: devi offrire in cambio un frammento della tua stessa anima della medesima intensità. Questo è un Tributo."

Mentre giocare la Prima Manifestazione o mettere manifestazioni in Supporto di solito non ha costi, molte azioni (giocare volontà, attivare effetti) richiedono un Tributo per essere compiute. Per pagare un Tributo:

1. Dichiara la volontà o effetto per cui stai pagando il tributo ed i suoi eventuali bersagli (3.2 - Bersagli).
2. Scegli dalla tua mano una o più Manifestazioni dell'Umore del tributo, per raggiungere un totale di forza pari o superiore al valore richiesto in tributo. Mostra la tua selezione all'avversario.
3. Soddisfa eventuali requisiti aggiuntivi richiesti dall'azione e sposta le manifestazioni scelte per il tributo nel Limbo.

NOTA: Se le Manifestazioni scelte già coprirebbero, o supererebbero, il costo richiesto da un azione, non possono essere usate Manifestazioni aggiuntive in tributo, a meno che non specificato dall'azione. Le Manifestazioni possono essere usate in tributo solo nel caso un'azione lo richieda.

Essenze in Eccesso:

Se la forza base delle manifestazioni usate in tributo risulta superiore a quella richiesta, l'eccesso viene considerato "Essenza in Eccesso". Questo eccesso può essere utilizzato per pagare, o contribuire a pagare, altri tributi dello stesso Umore, come se fosse una riserva temporanea. Se si hanno Essenze in Eccesso, queste vanno sempre usate in modo prioritario per il pagamento di ogni tributo che corrisponda al loro Umore. Qualsiasi Essenza in Eccesso non utilizzata entro la fine del turno in cui è generata viene persa.

NOTA: L'Essenza in Eccesso non porta con sé gli effetti della manifestazione da cui hanno avuto origine, a meno che non sia specificato sulla manifestazione.

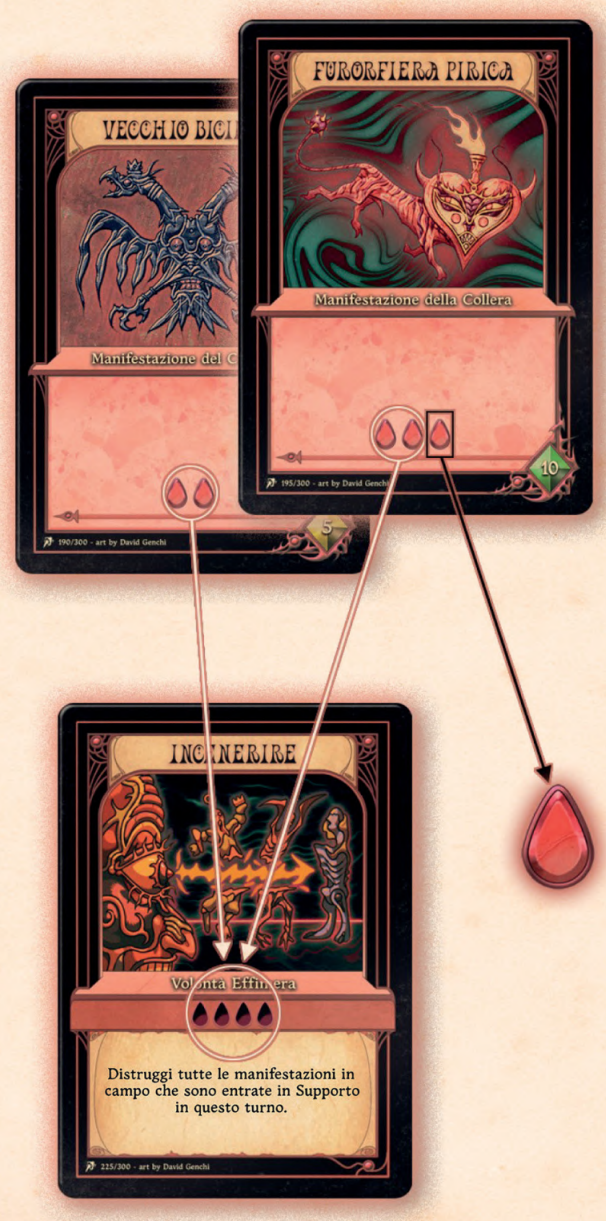
Tributi ed Essenze Speciali:

Tributi Vacui (●): Molte volontà ed effetti possono richiedere un tributo di umore vacuo ●, questo può essere pagato utilizzando una Manifestazione di qualsiasi Umore.

Essenze Vacue (●) e Trascendenti (⬠): Una manifestazione vacua non può pagare se non per tributi vacui. Al contrario, una manifestazione o essenza in eccesso di Umore Trascendente può essere utilizzata per pagare un Tributo di qualsiasi Umore, dichiarando per ogni essenza l'umore di base che rappresenta nel momento in cui sta per essere usata.

2.1.1 Esempio di Tributo

- Un giocatore vuole giocare una volontà effimera, "Incenerire", da 4 Tributi (Sanguigni) di costo.
- In mano ha due manifestazioni: una con forza base 2 e l'altra con forza base 3. Nessuna delle due, da sola, basterebbe per pagare il tributo della volontà, perciò il giocatore le utilizza entrambe, sommandone la forza base.
- Il giocatore mostra all'avversario quelle manifestazioni e dichiara di usarle in tributo per la volontà "Incenerire".
- La volontà viene giocata, e le manifestazioni usate in Tributo vengono messe nel Limbo.
- Avendo pagato una volontà dal costo di 4, con un totale di forza di 5, il giocatore ottiene 1 Essenza in Eccesso, che potrà utilizzare fino alla fine di quel turno.



2.2 La Priorità

Adesso che sai come pagare tributi e giocare volontà devi capire quando hai il diritto di compiere queste azioni. Essendo Kartomantik un gioco a turno condiviso, si fa affidamento alla Priorità per decidere quale giocatore ha il permesso di agire.

Chi ha Priorità:

- Durante la Fase di Confronto ha Priorità il giocatore che perderebbe se venisse risolto il Confronto (4.2.3 - Risoluzione) in quel momento.
- In ogni altra fase di gioco ha Priorità chi ha vinto l'ultimo Confronto risolto.

Avere Priorità significa avere il diritto di compiere un'azione, come giocare una carta o attivare un effetto. Il giocatore con la Priorità può decidere di compiere un'azione oppure di "passare", cedendo la Priorità all'avversario.

NOTA: Nel caso in cui non ci sia modo di definire quale giocatore abbia la Priorità, ognuno di essi lancia un dado. Chi ottiene il risultato più alto ha la Priorità.

2.3 Il Sistema di Pila

Quando, avendo Priorità, giochi una carta, oppure un effetto di una carta viene innescato o attivato, queste azioni non si risolvono immediatamente, esse vengono messe nella Pila, una zona condivisa dai giocatori dove si accumulano in attesa di risolversi secondo i seguenti passaggi:

1. Un giocatore mette in Pila un'azione (gioca una carta, ne attiva l'effetto o un effetto che controlla viene innescato).
2. La Priorità passa all'avversario, che può rispondere, mettendo un'azione in cima alla Pila, o passare. Finché ci sono azioni in Pila, i giocatori si scambiano la Priorità automaticamente ogni volta che aggiungono un'azione in cima alla Pila o passano.
3. Quando entrambi i giocatori passano consecutivamente senza aggiungere azioni in Pila, questa inizia a risolversi. Le azioni in Pila si risolvono una alla volta in ordine inverso, cioè a partire dall'ultima aggiunta in Pila (quella in cima).
4. Ogni volta che un'azione in cima alla Pila viene risolta e in Pila è presente un'altra azione, ogni giocatore può interrompere la risoluzione della Pila, tornando al punto 2. Ovvero, la Priorità passa al giocatore che non controlla l'azione in cima alla Pila, che può nuovamente decidere di rispondere o passare, e così via.

Il processo continua finché tutte le azioni in Pila sono state risolte. Dopo che la Pila si è svuotata, i giocatori tornano ad applicare le normali regole della Priorità e possono iniziare una nuova Pila se hanno ancora azioni da compiere.

NOTA: Le Volontà Persistenti non possono essere giocate in risposta, possono entrare in Pila solo se non vi sono già altre azioni.

NOTA: Quando un giocatore compie un'azione che usa la Pila, ciò che viene messo in Pila può essere:

- **Una Carta:** Quando giochi una carta dalla tua mano o da zone diverse dal campo (una Volontà Effimera, una Volontà Persistente, o una Manifestazione in Supporto), è la carta stessa ad essere messa in Pila. Attende lì la sua risoluzione. Se l'azione viene risolta, la carta produce il suo effetto e poi si sposta nella zona appropriata (Limbo per le volontà effimere, il campo per le volontà persistenti, Zona di Confronto per le manifestazioni in supporto).
- **Un Effetto:** Quando attivi un effetto di una carta che è già in campo (es. una Manifestazione nell'Interzona o una Volontà Persistente), è solo l'effetto ad essere messo in Pila. La carta che lo ha generato rimane dov'è.

2.3.1 Esempi di Pila

Caso 1:

Immaginiamo una situazione durante un Confronto. Il Giocatore A ha Priorità e vuole indebolire "Gar Fild, il malleabile" (3 forza) del Giocatore B per vincere il Confronto.

1. Il Giocatore A gioca una volontà effimera, "Opprimere", dichiarando come bersaglio "Gar Fild". L'effetto di Opprimere è: "Una manifestazione bersaglio in campo prende -3 Forza fino alla fine del turno". La carta viene messa in Pila.
2. La Priorità passa al Giocatore B, che risponde giocando "Responsabilizzare" sul suo "Gar Fild". L'effetto di Responsabilizzare è: "Raddoppia la forza base di una manifestazione bersaglio in campo". La carta viene messa in Pila, sopra "Opprimere".
3. Entrambi i giocatori scelgono di non aggiungere altre azioni, passando la Priorità. Poiché hanno passato consecutivamente, la Pila inizia a risolversi dall'alto verso il basso.
4. Prima si risolve l'ultima azione aggiunta: "Responsabilizzare". La forza base di "Gar Fild" viene raddoppiata, portando la sua forza totale a 6. La volontà va nel Limbo.
5. Poi si risolve "Opprimere". Il suo effetto si applica a "Gar Fild", che ora ha 6 di Forza. La sua forza viene ridotta di 3, portandola a 3. Non è abbastanza per distruggerlo. Anche "Opprimere" va nel Limbo.

La Pila è ora vuota. "Gar Fild, il malleabile" è sopravvissuto all'interazione e il Confronto continua.

Caso 2:

Vediamo invece cosa succede se il Giocatore B è in svantaggio e agisce per primo:

1. Il Giocatore B, avendo Priorità perché in svantaggio, gioca "Responsabilizzare" su "Gar Fild". La carta viene messa in Pila.
2. La Priorità passa al Giocatore A, che in risposta gioca "Opprimere" sullo stesso "Gar Fild". "Opprimere" viene messo in Pila, sopra a "Responsabilizzare".
3. Entrambi passano e la Pila inizia a risolversi.
4. Stavolta, è "Opprimere" a risolversi per primo. Applica il suo effetto a "Gar Fild", che ha ancora 3 di Forza. La sua forza scende a 0 (3-3=0) e viene distrutto.
5. Tocca poi a "Responsabilizzare". Quando cerca di risolversi, il suo bersaglio, "Gar Fild", non è più nel Confronto. L'effetto non può essere applicato e la carta va nel Limbo senza aver fatto nulla.

3 Comprendere le Carte

Per padroneggiare Kartomantik è fondamentale capire come interpretare e applicare gli effetti delle carte. La sezione seguente funge da guida completa a queste interazioni. Per un nuovo giocatore, è consigliabile una prima lettura per familiarizzare con i concetti generali, senza la necessità di memorizzare ogni specifica regola.

Utilizza questo capitolo come un glossario di regole per risolvere dubbi specifici quando si presentano.

3.1 Tipi di Effetti

Attivati:

Effetti che puoi scegliere di utilizzare, pagando un tributo o risolvendo una condizione. Li riconosci da formule come "Paga [costo]:".
Gli effetti attivati usano la Pila, e possono essere usati solo dopo la Rivelazione della Prima Manifestazione.
NOTA: Quando una carta richiede di essere Esaurita per attivare il proprio effetto, gira la carta di 90°, l'effetto di quella carta non può essere riutilizzato finché non viene Ripristinata nella prossima fase di Recupero (4.2.1).

Passivi:

Effetti sempre attivi finché la carta rimane in campo (o nella zona da loro specificata). Non presentano, né richiedono, condizioni per essere utilizzati. Li riconosci da formule come "Fintanto che...". Non usano la Pila.
NOTA: Gli effetti passivi che colpiscono altre carte (es. "Le manifestazioni che controlli prendono +1 forza fintanto che sono nell'Area di Confronto.") si applicano esclusivamente fin quando sia la carta che genera l'effetto sia le carte colpite da esso rimangono nella zona specificata, e smettono immediatamente di venire applicati quando le carte entrano in una zona non contemplata dal testo della carta.

Innescati:

Effetti che si attivano automaticamente quando si verifica una condizione specifica. Li riconosci da parole come "Quando...", "Ogniqualvolta...", "Se...". Vengono messi in Pila non appena la loro condizione si avvera, anche durante la risoluzione di una Pila, dopo che l'azione che li ha innescati si è risolta (i giocatori possono rispondere). Quando più carte hanno un innesco nello stesso momento (es. “alla Rivelazione”) quegli effetti sono simultanei. Se gli effetti simultanei sono controllati da giocatori diversi, questi vanno messi in Pila secondo le regole della Priorità, il giocatore con Priorità mette i suoi effetti in Pila per primo, poi l'avversario mette i suoi effetti in Pila.
Se più effetti simultanei sono invece di uno stesso giocatore, quel giocatore ne sceglie l'ordine in Pila.
In caso di effetti simultanei, devono entrare tutti in Pila prima che sia possibile rispondere.
NOTA: Se una manifestazione ha un effetto innescato quando è usata in tributo o quando è usata per attivare un effetto con un costo alternativo (es. scartare una carta), l'azione pagata e l'effetto di quella manifestazione sono simultanei.

Supporto e Concatena:

Supporto è un effetto speciale attivabile, normalmente senza costi, che permette alle manifestazioni di essere giocate ed entrare nel Confronto dopo la Prima Manifestazione dalla mano e dell'Interzona. Se specificato “dalla mano” quella carta può essere giocata in supporto solo dalla mano.
Concatena è invece un effetto che permette di mettere in Supporto una manifestazione qualsiasi, dalla zona specificata sulla carta. La manifestazione Concatenata è considerata come giocata.

3.2 Leggere gli Effetti: Regole Chiave

Regola d'Oro:
Se il testo di una carta ha un effetto che contraddice le regole di gioco, il testo di quella carta prevale sulle regole di gioco. Se gli effetti si contraddicono: Le restrizioni assolute (effetti che usano parole come "non può" o "può solo") hanno sempre la precedenza su effetti che permettono o cercano di forzare un'azione. Ad esempio, se un effetto dice "Non puoi pescare carte" e un altro dice "Pesca 3 carte", prevale sempre l'effetto che impedisce di compiere l'azione.

Proprietario e Controllore:
Ogni giocatore è sempre il Proprietario delle carte con le quali ha iniziato nel mazzo e, a meno di effetti che lo cambino, ne è anche il Controllore, cioè il giocatore che può giocarle ed attivarne gli effetti. Se una carta di cui sei il Controllore genera un effetto, sei anche il Controllore dell'effetto. Quando il testo di una carta si rivolge direttamente al giocatore, ad esempio con "tu" o "tuo", intende sempre il Controllore attuale della carta.

Zone di Gioco:
Se un effetto indica una zona (es. "metti nell'Interzona") senza specificarne il proprietario, si intende sempre quella del controllore della carta. Ogni giocatore è il Proprietario di tutte le sue zone di gioco non condivise: Interzona, Limbo, Mazzo, Mano, Bacino Empatico ed Esilio. Il Limbo, il Mazzo, la Mano e l'Esilio possono contenere solo carte delle quali si è il Proprietario. Il Bacino Empatico, al contrario, può contenere solo carte (manifestazioni) di cui NON si è il Proprietario.
NOTA: Le manifestazioni nei Bacini Empatici sono sempre sotto il controllo del loro Proprietario.
Quando delle carte entrano in una zona condivisa dai giocatori, come l'Area di Confronto, la Pila o la Zona di Stallo, queste carte vi entrano sotto il controllo del loro Proprietario, a meno che le carte non specifichino diversamente.

Bersagli:
Molte carte, per risolversi, hanno bisogno di uno o più bersagli, ovvero ciò su cui hanno effetto. Ogni volta che, nel testo di una carta, si accosta la parola "bersaglio" a qualcosa (un giocatore, una manifestazione, ecc.), il controllore di quella carta deve dichiarare un bersaglio valido prima di mettere quell'azione in Pila. Ad esempio, se un effetto dice "Una manifestazione bersaglio in campo prende -1 forza", quell'effetto richiede un bersaglio. Il suo controllore deve quindi dichiarare come bersaglio una Manifestazione, che sia in campo, prima di mettere l'effetto in Pila. Il bersaglio deve essere valido sia quando l'effetto viene messo in Pila, sia quando si risolve. Se il bersaglio non è più valido quando l'effetto si risolve (se, ad esempio, la manifestazione è stata rimossa dal campo), l'effetto non ha luogo.

Legalità dell'Azione:
Non puoi giocare una carta o attivarne un effetto se non puoi soddisfarne tutti i suoi requisiti. Questo include pagare tributi, costi aggiuntivi (es. scartare carte) e scegliere un numero sufficiente di bersagli validi.

Modificatori e Segnalini:
Tutto ciò che altera le caratteristiche base di una carta o di una zona, sia in forma permanente che temporanea, viene chiamato Modificatore. Se la forza di una manifestazione aumenta o diminuisce, o se una carta perde i suoi effetti o se ne ottiene altri oltre quelli che dovrebbe avere normalmente, questi sono Modificatori.

I Modificatori sono, salvo diversa indicazione, permanenti, ma solo finché la carta rimane nel Campo Cartomantico o nella Zona di Stallo. Ciò vuol dire che, ad esempio, una manifestazione con Modificatori può spostarsi tra il campo (Interzona, Area di Confronto) e la Zona di Stallo senza perdere i propri modificatori, ma se lascia una di queste due zone per entrare in un Limbo, un Bacino Empatico, un mazzo, in mano o in Esilio, la manifestazione perde tutti i suoi Modificatori.
I Segnalini sono invece una risorsa che va posizionata su una carta, ogni Segnalino ha un nome specifico ed è inutile di per sé, ma può venire usato per soddisfare dei requisiti delle carte che ne hanno bisogno e attivare alcuni effetti. I Segnalini seguono le stesse regole dei Modificatori.

Forza Base vs Forza:
La Forza Base è un valore generalmente stabile, segnalato dal numero di simboli presente su una manifestazione, oltre a indicare la sua forza di partenza, indica anche il valore di quella manifestazione quando usata in tributo.
La Forza è un valore variabile, determinato dalla somma della Forza Base e di tutti i modificatori che la influenzano in modo temporaneo o permanente. Inoltre la forza è il valore calcolato per stabilire il risultato del confronto.
NOTA: Quando una manifestazione raggiunge 0 o meno Forza, quella manifestazione viene distrutta.

Indipendenza degli Effetti:
Un effetto attivato o innescato, una volta messo in Pila, esiste indipendentemente dalla sua fonte. Se la carta che ha generato l'effetto viene rimossa dal gioco mentre l'effetto è ancora in Pila, l'effetto si risolverà comunque.
Un effetto che si innesca quando una carta subisce un certo evento (come essere distrutta) si innesca nell'istante in cui quell'evento accade. Quell'effetto andrà in Pila anche se la carta che lo ha generato sta lasciando il gioco.

"Memoria" degli Effetti:
A volte, l'effetto di una carta non si risolve e basta, ma crea una nuova regola o un effetto ritardato che si "attacca" a un'altra carta. Questa nuova regola rimane valida anche se la fonte originale dell'effetto lascia il campo, come se la carta bersaglio ne conservasse la memoria. Ad esempio, se giochi una volontà che dice: "Concatena dalla mano. Se la manifestazione Concatenata vince il confronto, esiliala." Anche se la volontà originale è ora nel Limbo, la regola dell'esilio viene "ricordata" dalla manifestazione. A fine Confronto, quella manifestazione verrà esiliata.
NOTA: Questa Memoria viene persa dalla carta solo se quest'ultima entra in un mazzo o se viene esiliata.

Giocare e Spostare:
Le carte hanno più modi di entrare in campo, il più comune consiste nel giocarle. Una carta, normalmente, è giocata quando è Rivelata come Prima Manifestazione, entra in Pila dalla mano o dal mazzo, o è giocata da altre zone a causa di un effetto. Le carte, però, possono entrare in campo anche tramite spostamenti, che avvengono sempre per via di altre carte o effetti. Se una carta ad esempio, parla di "mettere" qualcosa in un'area, quello è uno spostamento, e lo stesso vale per le manifestazioni che "entrano" in Supporto. Questi sono considerati spostamenti, le carte entrano nelle zone specificate dall'effetto di spostamento senza prima passare dalla Pila, e perciò non sono considerate come "giocate" a meno che l'effetto non lo espliciti (come ad esempio nell'effetto "Concatena").

Per interpretare tutti gli effetti delle tue carte e le parole chiave al loro interno vai alla sezione "Parole Chiave" (6).

4 Giocare una Partita

Ora che hai compreso le meccaniche base, è il momento di sedersi e provare il gioco: Entriamo nel dettaglio per vedere come si svolge una partita di Kartomantik fra due giocatori.

4.1 Creare un Mazzo

Per iniziare a giocare, ogni giocatore deve avere un proprio mazzo.

Ogni mazzo deve essere costruito secondo queste regole:

- Devono essere presenti esattamente 30 carte.
- La somma dei Punti di tutte le Manifestazioni nel mazzo non deve superare 500. Le carte Volontà non hanno un costo in punti per la costruzione del mazzo.
- Non può esserci più di una copia della stessa carta (stesso nome) nel mazzo.

È consigliato avere fra le 8 e le 12 volontà in un mazzo, e assicurarsi che i loro tributi possano essere tutti pagati. In caso di mazzi con multipli umori è preferibile aggiungere volontà vacue o manifestazioni, trascendenti o non, che possano pagare per più umori.

Se i giocatori vogliono giocare alla meglio di 3 partite (Bo3), possono creare, oltre ad un normale mazzo, una Riserva (Sideboard) da 6 carte senza limiti di punteggio. Prima dell'inizio di ogni partita, ogni giocatore può modificare il proprio mazzo sostituendo le carte in esso con qualsiasi carta scelta dalla propria Riserva, rispettando i normali limiti di costruzione.

4.1.1 Mazzi di Prova

Per provare per la prima volta il gioco si consiglia di costruire i mazzi di prova:

Sanguigno	Furia Atavica (235); Serpelumino (189); Vecchio Bicipite (190); Tigrolione (191); Drudo Bicefalo (193); Furorfiera Pirica (195); Baranchio Perfido (196); Veterano Errabondo (197); Skapus, l'Abietto (198); Titano del Grembo Ardente (199); Glabron, il Prevaricatore (200); Fintus, il Sensazionale (202); Padronspino (203); Pimbo (204); Gorb, il Membruto (206); Borombo, il Folle (210); Bell, Fanatico Accanito (214); Apparizione Solare (216); Bolbakazim, la Maledetta (217); Amichevole Folgore (218); Migmomirf (219); Incenerire (225); Corrodere (226); Danneggiare (227); Opprimere (228); Rivincita (232); Arena Miserabile (234); Indebolire (272); Duellare Onorevolmente (279); Vulcano (300).
Capriccioso	Volubilità Atavica (188); Padiglioni Briosi (142); Gingillo Assente (143); Tondomante (144); Yzzit, l'Amante del Rischio (146); Pok, il Punzecchiatore (148); Sommatorione (149); Vocegrossa Imprevedibile (150); Scintillopode Irrequieto (151); Loop, l'Insistente (152); Cimba, la Chiassosa (153); Mimorio (154); Girino Canaglia (155); Anfora Giocolatrice (156); Colosso Bitorzoluto (159); Ranba, Tacita Rapitrice (161); Frustatore Scomposto (163); Rimpolpabotti (164); Becco Planare (165); Protuberanza Invadente (166); Schiacciaforatore (167); Starkaz, il Brillante (169); Spogliare del Superfluo (177); Neutralizzare (179); Nettare Annichilente (180); Raccogliere i Frammenti (181); Accecare (183); Ignorare (285); Maschera Empatica (289); Tranello (291).
Malinconico	Oppressione Atavica (141); Piccolo Raccapriccio (95); Mente Pavida (96); Orfano Ripudiato (97); Frattaglia Piangirisorti (98); Yurfuq, Tristo Giglio (101); Tenebro, Assalitore Notturno (102); Mucchio Dimenticato (103); Apparizione Tetra (104); Lumaca del Sottosuolo (106); Solenero, il Contrito (108); Zombaltalena (110); Gigante Diabolico (111); Parassita della Mente (112); Lament, Annulla Pensieri (114); Forfog, l'Appeso (115); Zrutrug, l'Indebitato (118); Vaso Repellente (120); Divora Carcasse (121); Pachivermarmato (122); Urolong, Mesto Negromante (125); Sfigurare (130); Reclamare lo Scarto (131); Fratturare l'Interiorità (135); Riassemblare il Destino (136); Traumatizzare (139); Resuscitare (140); Recuperare dall'Abisso (270); Pregare nell'Etere (281); Karmapulta (296).
Vitreo	Introspezione Atavica (94); Manta Celata (48); Pensatore Artificiale (49); Paroliere Isolato (50); Occhioluto Scopritore (52); Hurlon, Innestapensieri (54); Coriaceo Respingente (55); Ammonite Affidabile (57); Omen Rigido (59); Nubigenio Ispirato (63); Ohmom, l'Azzurro (64); Teschio Corallino (65); Triade Solcacielo (66); Shababba, Cubo Divinatore (68); Hermeto, l'Osservatore (70); Tipson, il Mediatore (72); Ponderatore Espansivo (73); Invocatrice della Rugiada (74); Shymon, il Capocervello (76); Entità Blu (80); Scrutare l'Avvenire (83); Rimandare (84); Specchiare l'Impulso (85); Imitare (86); Consultare (88); Dominare l'Emotività (92); Scacciare (93); Rimuginare (267); Negare (276); Grimorio (297).
Flemmatico	Accoglienza Atavica (47); Germalvento (1); Porcuore Satollo (2); Misericordioso Pago (3); Tiptup, il Fischiettante (4); Mondofungo (7); Petalo Leggiadro (8); Cordiale Zuccone (10); Prima Pietra (11); Tentacolona Distesa (12); Carezza Fiori (13); Eco della Boscaglia (16); Stoico Pisolatore (17); Jondo, il Cuore Puro (19); Pan Zuto, l'Invitante (20); Incubatoio Spontaneo (21); Signora dei Gobbi (23); Nidiata Galoppante (24); Sostenitore della Catarsi (27); Santuario Semovente (28); Guida della Foresta (31); Unire gli Impulsi (36); Invitare alla Generosità (37); Responsabilizzare (40); Radunare (44); Premiare la Costanza (45); Monumento Rincuorante (46); Rafforzare (266); Foraggessenza (268); Accentuare (275).

Ognuno di questi mazzi di prova contiene esattamente 30 carte con 400 punti totali.
Quando avrai imparato a giocare potrai potenziarli e sperimentare nuove sinergie,
esplorando le altre carte disponibili nel set.

4.2 Svolgimento del Turno e Fasi

Dopo che i giocatori hanno scelto e mescolato accuratamente i propri mazzi, la partita inizia con il primo turno, direttamente dalla prima Fase di Recupero.

Si consiglia di avere con sé segnapunti e piccoli oggetti da usare come segnalini o pedine per gli effetti delle proprie carte.

4.2.1 Fase di Recupero

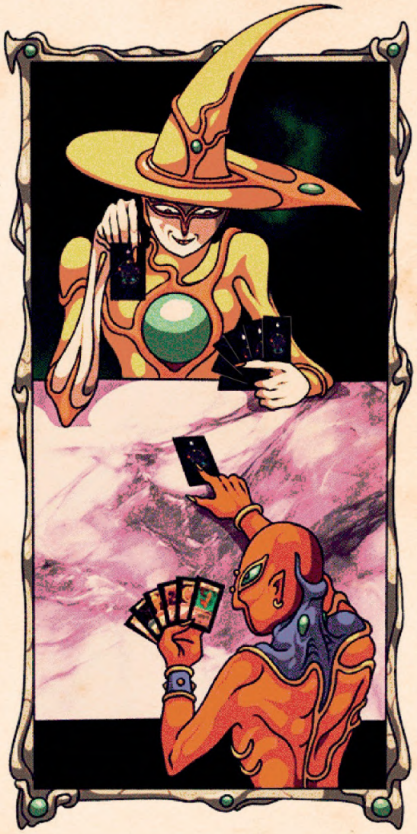
1. Se non è il primo turno, si risolvono eventuali effetti "all'inizio del turno" e le carte esaurite vengono ripristinate.
2. Ogni giocatore pesca carte dal proprio mazzo fino a raggiungere il tetto di 7 carte in mano. Se la mano di un giocatore ha già raggiunto il tetto, quel giocatore non pesca.
3. Ogni giocatore verifica se ha almeno una carta Manifestazione in mano giocabile come Prima Manifestazione, altrimenti deve eseguire un **Mulligan**. Tutte le manifestazioni, se non specificato altrimenti, possono essere giocate come Prima Manifestazione.
4. Dopo la verifica della Prima Manifestazione, si risolvono o giocano effetti che possono avvenire “prima della Rivelazione”.

Il Mulligan:

Se un giocatore non ha Manifestazioni giocabili come Prima Manifestazione, deve dichiararlo, mostrare la propria mano all'avversario per confermarlo, rimescolare tutte le carte della propria mano nel mazzo e pescare nuovamente fino al tetto di carte. Questo è un "Mulligan." Il Mulligan è consentito al primo turno, per un unica volta, anche se con una Manifestazione valida in mano. In tal caso si perdono 10 punti.

NOTA: Se dopo un secondo Mulligan un giocatore non ha una Prima Manifestazione giocabile, quel giocatore perde immediatamente la partita.

4.2.2 Fase di Confronto



Il Confronto è composto da due sottofasi: Rivelazione e Reazione.

Rivelazione:

1. Entrambi i giocatori devono scegliere segretamente una carta Manifestazione dalla propria mano, da giocare come loro Prima Manifestazione per il turno. La carta scelta viene separata dalla mano (es. tenuta coperta sul tavolo o semplicemente identificata chiaramente) per dimostrare che la scelta è stata fatta.
2. Simultaneamente, i giocatori scoprono la Prima Manifestazione scelta e la posizionano sul proprio lato dell'Area di Confronto.
3. Vengono innescati tutti gli effetti "Immediati" alla Rivelazione.
4. A questo punto vengono innescati gli effetti "quando entra in campo" o "quando entra nell'Area di Confronto" delle Prime Manifestazioni e di qualunque manifestazione giocata per loro effetto.

NOTA: Se, per effetto di una carta, una Prima Manifestazione viene giocata dopo quella dell'altro giocatore, questi effetti si innescano solo quando entrambe sono state giocate.

NOTA: Se controlli già delle manifestazioni nell'area di Confronto non puoi rivelare una Prima Manifestazione, invece devi scegliere quale di quelle manifestazioni verrà contata come Prima Manifestazione e quale come ultima giocata. Se ci sono, per via di uno o più effetti, più Prime Manifestazioni, scegline una e metti le altre in fondo al mazzo in qualsiasi ordine.

Reazione:

- Vengono innescati tutti gli effetti "dopo la Rivelazione."
- Da adesso i giocatori possono:
  - Giocare Volontà Effimere dalla propria mano (pagandone eventuali Tributi).
  - Mettere Manifestazioni in Supporto, giocandole dalla propria mano o facendole entrare dall'Interzona, per aggiungerle al Confronto.
  - Usare effetti attivati di Volontà Persistenti o Manifestazioni già in campo.

NOTA: Se una manifestazione entrata in Supporto per via di carte o effetti ha un effetto innescato "quando entra in campo" o "nell'Area di Confronto", questi si innescano anche in questa fase di gioco.

Tutte queste azioni seguono le regole di Priorità e Pila. La fase di Confronto continua finché la Pila non è vuota ed entrambi i giocatori non decidono di passare.

4.2.3 Fase di Risoluzione:

Una volta che entrambi i giocatori hanno passato la fase di Reazione, il confronto termina:

Ogni giocatore somma la Forza attuale (la forza base più i modificatori) di tutte le proprie Manifestazioni nell'Area di Confronto. Se un giocatore non ha manifestazioni nel Confronto la forza totale è considerata 0. Quando un giocatore ha forza maggiore, quel giocatore vince il Confronto.

Quando un Giocatore ha Vinto:

- Si attivano eventuali effetti di vittoria e sconfitta, o innescati alla Risoluzione.
  I giocatori possono giocare volontà dalla propria mano ed usare effetti attivati fino a che entrambi i giocatori passano consecutivamente, prima che le carte vengano spostate nelle rispettive zone. *Quegli effetti non alterano il risultato del Confronto.*
- Il giocatore vincente mette tutte le Manifestazioni di proprietà dell'avversario presenti nell'Area di Confronto e nella Zona di Stallo nel suo Bacino Empatico.
- Per ogni Manifestazione di cui è il proprietario presente nell'Area di Confronto o nella Zona di Stallo può decidere, in qualsiasi ordine, di:
  - Metterla in fondo al proprio mazzo, coperta.
  - Metterla in uno spazio dell'Interzona. Se quello spazio era già occupato da un'altra Manifestazione, quella manifestazione viene messa in fondo al mazzo del proprietario, coperta.

In caso di parità di forza:
Si fa affidamento alla dominanza naturale degli Umori.
Si confronta l'Umore delle ultime manifestazioni entrate nel Confronto sotto il controllo di ogni giocatore. Se un giocatore ha l'Umore dominante, vince il Confronto.
La gerarchia è la seguente:

- Flemmatico batte Vitreo e Capriccioso.
- Vitreo batte Malinconico e Sanguigno.
- Malinconico batte Capriccioso e Flemmatico.
- Capriccioso batte Sanguigno e Vitreo.
- Sanguigno batte Flemmatico e Malinconico.
- Trascendente batte qualsiasi altro Umore.
- Vacuo è battuto da qualsiasi altro Umore.

Se la forza totale nel Confronto e l'umore delle ultime manifestazioni giocate sono uguali, il Confronto invece termina in Stallo.

Puoi usare il retro delle carte in riferimento.

Stallo:
In caso di pareggio, tutte le Manifestazioni di entrambi i giocatori attualmente nell'Area di Confronto lasciano il campo e vengono spostate nella Zona di Stallo. Rimangono lì finché non viene vinto un Confronto, mantenendo tutti i loro modificatori permanenti.
NOTA: Non avendo partecipato al Confronto, le manifestazioni che escono dallo Stallo non innescano i loro effetti di vittoria e sconfitta anche quando un confronto si risolve con un vincitore.

4.2.4 Fase Finale

Una volta che le manifestazioni sono state spostate nelle rispettive zone e la Fase di Risoluzione ha fine, i giocatori possono giocare Volontà Effimere e Volontà Persistenti dalla propria mano, o usare effetti attivati, con Priorità al giocatore che ha vinto l'ultimo Confronto risolto.
Ogni volta che, durante la Fase Finale, una Pila iniziata da un giocatore si risolve completamente, la priorità passa al suo avversario.

Una volta che la Pila è vuota ed entrambi i giocatori passano consecutivamente:

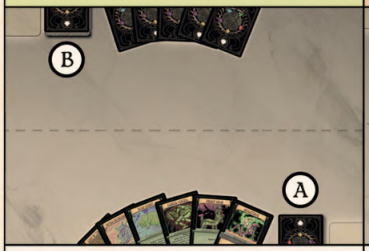
1. Si risolvono eventuali effetti "alla fine del turno."
2. Si disattivano tutti gli effetti attivi “fino alla fine del turno.”

Il turno termina. Se uno dei giocatori ha finito il turno con più di sette carte in mano, mette in fondo al mazzo le carte in eccesso in qualsiasi ordine.

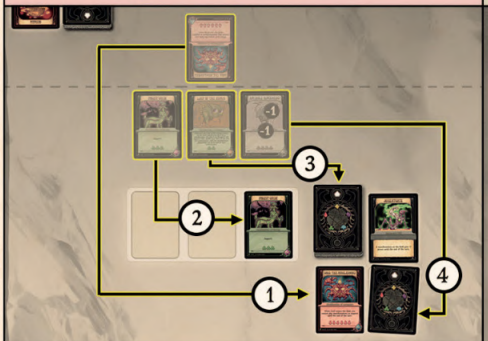
Ricomincia un nuovo turno dalla fase di Recupero finché non viene raggiunta una delle due Condizioni di Fine Partita (4.4.1).

4.2.5 Esempio di Turno

Vediamo un esempio di turno tra il Giocatore A, con un mazzo Flemmatico ♣, e il Giocatore B, con un mazzo Snaguigno ♦.

Recupero	Rivelazione		
			
1. Inizia il turno. Entrambi i giocatori pescano carte fino ad averne 7 in mano e confermano di avere una carta da giocare come Prima Manifestazione.	**2.** I giocatori iniziano il Confronto. Scelgono dalla propria mano la loro Prima Manifestazione e dimostrano di aver scelto mettendola coperta sul tavolo.	**3.** Giocatore A (Flemmatico) scopre **Signora dei Gobbi** (Forza 2♣). con effetto: *"Quando la Signora dei Gobbi entra in campo, cerca nel tuo mazzo una manifestazione e Concatenala, poi rimescola il mazzo. Se la manifestazione Concatenata vince il confronto, esiliala."* Giocatore B (Sanguigno) scopre **Gorb, il Membruto** (Forza 6♦) con effetto: *"Quando Gorb entra in campo, non puoi mettere manifestazioni in Supporto sotto il tuo controllo fino alla fine del turno."*	**4.** Gli effetti *"quando entra in campo"* vengono innescati. Il giocatore A risolve l'effetto di **Signora dei Gobbi**, e concatena (gioca in supporto) dal mazzo **Cordiale Zuccone** (Forza 4♣). Il giocatore A ha forza totale 6♣ (2+4) vs giocatore B, con forza totale 6. Sono pari, ma poiché Sanguigno ha dominanza su Flemmatico, il Giocatore A è in svantaggio ed ottiene Priorità.
Reazione			
5. Essendosi risolti gli effetti delle Prime Manifestazioni, il Confronto passa alla sottofase di Reazione. Il giocatore A, avendo Priorità, gioca la Volontà gratuita **Accentuare** che mette *"+1 Forza fino alla fine del turno"* e bersaglia il suo Cordiale Zuccone. La carta va in Pila.	**6.** La Priorità passa al giocatore B. Paga un tributo per giocare in risposta **Opprimere**, che mette *"-3 Forza su di una manifestazione"*, bersagliando anche lui Cordiale Zuccone. La manifestazione usata in tributo va nel Limbo. Opprimere va in cima alla Pila. Poi entrambi i giocatori passano.	**7.** La Pila si risolve dall'alto verso il basso: Si risolve **Opprimere**: la Forza di Cordiale Zuccone scende a 1 (4-3=1). Opprimere va nel Limbo. Poi si risolve **Accentuare**: la Forza di Cordiale Zuccone sale a 2 (1+1=2). Accentura va nel Limbo. La forza totale del Giocatore A è ora 4♣ (Signora dei Gobbi 2 + Cordiale Zuccone 2), contro i 6♦ di Gorb. Il giocatore A è ancora in svantaggio e ha Priorità.	**8.** Il giocatore A gioca in supporto **Guida della Foresta** (Forza 3♣), raggiungendo un totale di 7♣. Avendo adesso il totale di forza più basso, la Priorità passa al giocatore B. Ma, a causa dell'effetto di Gorb, non può giocare Manifestazioni in supporto e decide di passare. Anche il giocatore A passa.

Risoluzione



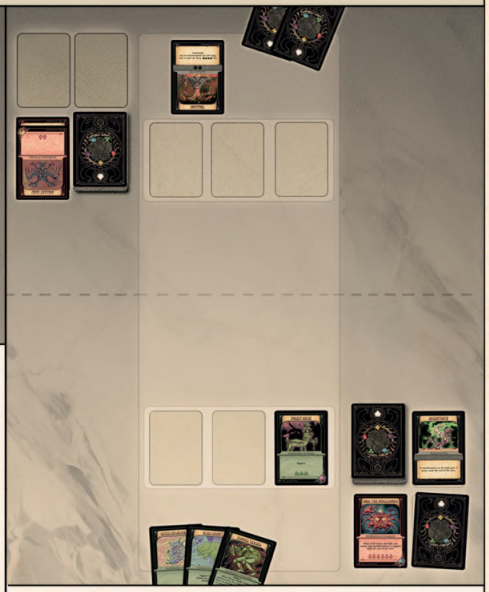
9. Visto che entrambi i giocatori hanno passato, il Confronto si risolve: Il giocatore A vince il Confronto con forza totale 7 contro 6. **Gorb, il Membruto** viene messo nel suo Bacino Empatico (1).

Il giocatore A poi decide dove spostare le proprie Manifestazioni:

- **Guida della Foresta** viene messa nell'Interzona (2) per continuare ad usare il suo effetto di Supporto nei prossimi turni.
- **Signora dei Gobbi** viene messa in fondo al mazzo (3) per essere ripescata in futuro.
- **Cordiale Zuccone** viene esiliato (4), come specificato dall'effetto della Signora dei Gobbi.

Fase Finale

10. Si entra nella Fase Finale. Il giocatore A, avendo vinto, ha Priorità, ma non ha nulla da giocare, passa. Il giocatore B, adesso con Priorità, decide di pagare un tributo di 2 per giocare la Volontà Persistente Vulcano che dice *"Paga : ●●●● Esilia tutte le volontà in campo e tutte le manifestazioni in ogni Interzona."* Non ha abbastanza Manifestazioni in mano per pagarne subito il tributo, ma la prepara per un turno futuro, con l'intenzione di esiliare la Guida della Foresta avversaria.



11. Entrambi i giocatori passano, e così si conclude il turno.

4.3 Sommario delle Fasi e Azioni Permesse

Fase di Recupero			Fase del Confronto					Fase di Risoluzione			Fase Finale		
			Rivelazione				Reazione						
STEP 1	STEP 2:	STEP 3:	STEP 1:	STEP 2:	STEP 3:	STEP 4:	STEP 1:	STEP 1:	STEP 2:	STEP 3:	STEP 1:	STEP 2:	STEP 3:
Si innescano gli effetti che hanno luogo all'**inizio del turno**. Le carte **Esaurite** vengono **Ripristinate**.	Ogni giocatore pesca fino a riempire la propria mano, poi controlla di poter giocare una Manifestazione come **Prima Manifestazione**. Se un giocatore non può scegliere una Manifestazione, deve fare un **Mulligan**.	Si giocano carte e si innescano gli effetti che hanno luogo **prima della Rivelazione**.	Si scelgono le **Prime Manifestazioni**.	Si scoprono le **Prime Manifestazioni**.	Si innescano gli **effetti Immediati** alla Rivelazione.	Si innescano gli effetti delle Manifestazioni che hanno luogo quando entrate **in campo** o **nell'Area di Confronto**.	Si innescano gli effetti che hanno luogo **dopo la Rivelazione**, ogni giocatore può mettere manifestazioni in **Supporto**, giocare **Volontà Effimere** e attivare gli effetti **attivati** di Manifestazioni e Volontà Persistenti.	Ogni giocatore somma la forza delle Manifestazioni che controlla nel **Confronto**, poi il confronto viene risolto.	Si innescano gli effetti che hanno luogo alla **Risoluzione** e gli effetti di **Vittoria** e **Sconfitta** delle manifestazioni.	I giocatori spostano le carte nelle apposite zone in base al risultato del Confronto (Vittoria, Sconfitta o Pareggio).	Ogni giocatore può giocare le proprie **Volontà Persistenti**.	Si innescano gli effetti che hanno luogo alla **fine del turno**.	Si disattivano tutti gli effetti attivi fino alla fine del turno.

Quando posso giocare le manifestazioni con **Supporto**?

							✓						

Quando posso giocare le **volontà effimere**?

							✓		✓		✓	✓	

Quando posso giocare le **volontà persistenti**?

											✓		

Quando posso attivare gli **effetti attivati** di manifestazioni e volontà persistenti?

							✓		✓		✓	✓	

Quando devo considerare gli **effetti passivi** e gli **effetti innescati** di manifestazioni e volontà?

✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

NOTA: Quando una carta fa riferimento al Saltare una fase, durante quella fase il giocatore non può compiere azioni, gli effetti innescati delle carte che controlla non vengono innescati e gli effetti passivi che fanno riferimento a quella fase non vengono considerati.

NOTA: Le manifestazioni possono entrare nell'Area di Confronto solo durante un Confronto.

4.4 Fine della Partita e Calcolo dei Punti

4.4.1 Condizioni di Fine Partita

La partita termina IMMEDIATAMENTE se una delle seguenti condizioni si verifica:

- Un giocatore, durante la Fase di Recupero, non è riuscito a pescare abbastanza carte per raggiungere il tetto di carte richiesto.
- Un giocatore, durante la Fase di Recupero, dopo il suo secondo Mulligan consecutivo, non ha ancora una Manifestazione giocabile come Prima Manifestazione in mano. In questo caso, quel giocatore perde la partita.

4.4.2 Calcolo dei Punti

Una volta terminata la partita:

1. Ogni giocatore somma i valori in Punti di tutte le carte Manifestazione presenti nel proprio Bacino Empatico alla fine della partita e i Punti ottenuti o persi da effetti di carte.
2. Se un giocatore ha ancora carte Manifestazione nel proprio mazzo, ottiene 5 Punti bonus per ogni carta Manifestazione rimaste al suo interno.

NOTA: Le carte che si trovano ancora nella Zona di Stallo al termine della partita non vengono considerate nel calcolo dei punti.

4.4.3 Condizione di Vittoria

Il giocatore con il totale di Punti più alto vince la partita. In caso di parità di Punti, la partita è un pareggio.

5 Modalità a Più Giocatori

5.1 Free-for-All

Modalità per confrontarsi dai 3 ai 5 giocatori allo stesso momento, in un tutti contro tutti. È il formato ideale per un'esperienza di gioco più casual e imprevedibile. Le regole base di Kartomantik rimangono valide, con le seguenti modifiche e aggiunte.

La Priorità

Durante un confronto in Free-for-All la priorità viene passata sulla base dello Svantaggio, cioè il numero di giocatori dai quali si verrebbe battuti singolarmente per forza o Umore:

- Il giocatore con priorità è il giocatore in svantaggio assoluto, ovvero colui che verrebbe battuto da ogni singolo altro giocatore.
- Se il giocatore con priorità passa a pila vuota, la priorità va al giocatore con svantaggio maggiore dopo di lui.
- Se ci sono più giocatori con lo stesso svantaggio la priorità invece passa al giocatore più vicino, in senso orario, al giocatore che sta passando la priorità.
- Se un giocatore in svantaggio passa, non potrà più ottenere priorità finché un altro giocatore non compie un'azione, riportando priorità al giocatore con svantaggio maggiore.

Quando, a Pila vuota, tutti i giocatori hanno passato consecutivamente, il turno passa alla fase successiva.

Al di fuori del confronto o in caso di stallo ha priorità chi ha vinto l'ultimo confronto risolto, e la priorità viene passata in senso orario.

In caso non si possa decidere chi ha priorità, si fa affidamento alle regole base della priorità.

La Pila

1. Quando un giocatore con Priorità compie un'azione, questa viene messa in cima alla Pila. La Priorità passa immediatamente al giocatore successivo in senso orario.
2. I giocatori continuano a passarsi la Priorità in senso orario, aggiungendo azioni in Pila o passando.
3. La Pila inizia a risolversi solo quando tutti i giocatori hanno passato consecutivamente.

Risoluzione del Confronto e Stallo

- Un giocatore vince un Confronto solo se la sua Forza totale e il suo Umore (se necessario) gli permetterebbero di sconfiggere individualmente ogni altro giocatore presente nel Confronto.
  La risoluzione si svolge normalmente, mettendo tutte le manifestazioni avversarie dal confronto e stallo nel proprio bacino empatico. (Si consiglia di avere pile diverse per ogni giocatore)
- il Confronto invece termina in Stallo in qualsiasi caso in cui non vi sia un unico vincitore. Ad esempio:
  - Se le ultime manifestazioni entrate in Confronto dei due giocatori con la forza totale più alta hanno lo stesso Umore.
  - Se si crea una catena di dominanza tra gli Umori (es. Giocatore A batte B, B batte C, e C batte A).

Fase Finale

Ogni volta che, durante la Fase Finale, una Pila iniziata da un giocatore si risolve completamente, la priorità passa al giocatore più vicino in senso orario.

Fine della Partita

Se un giocatore non può raggiungere il tetto di carte richiesto durante il recupero o perde la partita ad esempio a causa di due mulligan consecutivi, la partita NON finisce.
Quel giocatore non può più prendere parte ai Confronti, ma conserva il diritto di giocare Volontà e attivare effetti.

La partita prosegue fintanto che almeno due giocatori sono ancora in grado di raggiungere il tetto di carte durante il proprio Recupero.

5.2 Modalità 2vs2

Modalità a quattro giocatori per un confronto a squadre. È pensata per chi cerca una dinamica di gruppo basata sulla coordinazione tra compagni di squadra. Le regole base rimangono valide, con le seguenti modifiche e aggiunte.

Creazione del Mazzo

- Ogni mazzo deve essere composto da esattamente 21 carte.
- La somma dei Punti di tutte le Manifestazioni nel mazzo non deve superare 400.
- Come nelle regole di base, non può esserci più di una copia della stessa carta nel proprio mazzo.

Aree di Gioco

La squadra condivide un'unica Interzona estesa a 4 spazi totali. E condivide Campo e Area di Confronto.
Limbo, Mazzo, Mano, e Bacino Empatico rimangono invece separati.

Nota: I giocatori non possono guardare la mano del compagno di squadra.

Controllo delle Carte

Quando il testo di una carta fa riferimento a carte o effetti sotto il controllo di un giocatore, considera anche carte o effetti controllati dal suo compagno di squadra.

Ma la proprietà e il controllo di ogni carta, a meno di effetti, rimangono al proprietario e non possono essere condivisi.

La Priorità

Al di fuori della Pila, la Priorità viene assegnata alle squadra, come se singoli giocatori, seguendo le regole base (es. ha Priorità la squadra che perderebbe il Confronto in quel momento, o la squadra che ha vinto l'ultimo Confronto).
Quando una squadra ottiene la Priorità, i due giocatori decidono insieme quale dei due la utilizzerà per compiere un'azione (giocare una Volontà, attivare un effetto, ecc.). Se scelgono di passare, la Priorità passa alla squadra avversaria.

La Pila

Per garantire che tutti possano reagire, la Pila utilizza la logica del Free-for-All:

1. Quando un giocatore con Priorità compie un'azione, questa viene messa in cima alla Pila. La Priorità passa immediatamente al giocatore successivo in senso orario.
2. I giocatori continuano a passarsi la Priorità in senso orario, aggiungendo azioni in Pila o passando.
3. La Pila inizia a risolversi solo quando tutti e quattro i giocatori passano consecutivamente.

Rivelazione

Ogni squadra può avere una singola Prima Manifestazione in campo.
Alla rivelazione i giocatori di ogni squadra decidono chi dei due debba scegliere la Prima Manifestazione.
Quando entrambe le squadre hanno scelto, i giocatori scoprono la Prima Manifestazione scelta e la posizionano sul proprio lato dell'Area di Confronto. La rivelazione e la reazione proseguono come per le regole di base.

Risoluzione del Confronto

- Per determinare il risultato di un Confronto, si somma la Forza totale di tutte le Manifestazioni controllate da entrambi i giocatori della Squadra A, contro la Forza totale di entrambe le Manifestazioni della Squadra B, come se singoli giocatori, seguendo le regole base.
- Quando una squadra vince il Confronto:
    - I due giocatori della squadra vincente decidono tra di loro in quale dei due Bacini Empatici mettere le manifestazioni della squadra avversaria.
    - Decidono quali manifestazioni mettere nell'interzona, o in fondo ai mazzi dei rispettivi proprietari.

Fine della Partita

Se uno o più giocatori non possono raggiungere il tetto di carte richiesto durante il recupero, ma il loro compagno sì, la partita non finisce immediatamente, ma si svolge l'ultimo turno. Quei giocatori possono comunque partecipare ed usare tutte le carte a loro disposizione.

Se un giocatore perde la partita, ad esempio a causa di due mulligan consecutivi, la sua squadra perde.

Calcolo dei Punti e Vittoria

Alla fine della partita, il punteggio della squadra viene calcolato sommando i Punti totali presenti nei Bacini Empatici di entrambi i giocatori, e contando i punti bonus di entrambi per le manifestazioni ancora nei loro mazzi. La squadra con il totale combinato più alto vince la partita.

In caso di condizioni alternative di vittoria o perdita, sono condivise dai giocatori.

5.3 Modalità Draft Bazaar

Modalità draft ad asta per 2-6 giocatori. I giocatori competono per acquisire le carte più preziose attraverso un sistema di asta libera, per poi affrontarsi in un torneo dove ogni giocatore sfida tutti gli altri esattamente una volta. La vittoria si misura nella capacità di accumulare punti attraverso tutti gli scontri del torneo.

Preparazione del Draft

Divisione delle Carte

Separate tutte le carte del set in 4 pile distinte:

- **Pila Volontà**: Tutte le carte Volontà (Effimere e Persistenti)
- **Pila Manifestazioni Minori**: Manifestazioni da 0 a 15 Punti
- **Pila Manifestazioni Medie**: Manifestazioni da 20 a 35 Punti
- **Pila Manifestazioni Maggiori**: Manifestazioni da 40 a 50 Punti

Mescolate accuratamente ogni pila.

NOTA: Le composizioni delle pile possono essere modificate in base alle preferenze del gruppo. Si consiglia ad esempio di rimuovere le carte "Furia Atavica" (235), "Volubilità Atavica" (188), "Oppressione Atavica" (141), "Introspezione Atavica" (94), "Accoglienza Atavica" (47), e le Volontà Persistenti multi-umore per bilanciare meglio il draft. Potete personalizzare quali carte includere in ogni pila, purché vi siano abbastanza carte per completare il draft con il numero di giocatori previsto.

Creazione del Mazzo da Draft

In base al numero di giocatori, pescate il numero indicato di carte da ogni pila seguendo questa tabella:

Giocatori	Volontà	Manif. 0-15	Manif. 20-35	Manif. 40-50	Totale
2	24	18	21	9	72
3	36	27	32	13	108
4	48	36	42	18	144
5	60	45	53	22	180
6	72	54	63	27	216

Combinate tutte le carte pescate in un unico mazzo e mescolatelo accuratamente. Questo sarà il Mazzo da Draft.

Svolgimento del Draft

Apertura dell'Asta

1. Scoprite e posizionate sul tavolo un numero di carte pari al doppio del numero di giocatori (es. 3 giocatori = 6 carte scoperte, 4 giocatori = 8 carte scoperte, etc.) dal Mazzo da Draft.
2. Determinate l'ordine iniziale con un lancio di dado (chi fa il risultato più alto inizia per primo). Procedete in senso orario da quel giocatore.

Fase di Selezione e Asta

Turno di un Giocatore:

1. Il giocatore attivo sceglie una delle carte scoperte sul tavolo. Si apre così un'asta per quella carta.
2. Qualsiasi altro giocatore può iniziare l'asta facendo un'offerta (minimo 5 Punti, o un multiplo di 5).
3. L'asta procede con i giocatori che si alternano a fare offerte, seguendo queste regole:
    - **Altri giocatori:** Possono solo rilanciare, offrendo più dell'offerta attuale (tutte le offerte devono essere multipli di 5). *Non si ha limite ai punti che si possono offrire.*
    - **Giocatore attivo:** Ha un diritto speciale. Dopo ogni offerta di un altro giocatore, può scegliere di pareggiare l'offerta per diventare il miglior offerente, oppure rilanciare a sua volta.
4. L'asta termina quando, dopo che è stata fatta un'offerta, tutti gli altri giocatori scelgono di passare e non rilanciare.
    - Se nessuno ha fatto offerte, il giocatore attivo prende la carta gratuitamente.
    - Altrimenti, il giocatore con l'offerta finale migliore vince la carta e annota i Punti spesi, che verranno usati nel Calcolo del Debito.

Se il giocatore attivo ha perso l'asta, gioca un altro turno scegliendo immediatamente un'altra carta. Altrimenti passa il turno al prossimo giocatore.

Ordine a Serpente:

Il draft segue un ordine a serpente per bilanciare il vantaggio della scelta. Questo schema si applica solo all'interno di una singola tavolata di carte e si resetta ogni volta che il tavolo viene riempito.

Esempio con 4 giocatori (A, B, C, D):

La selezione per ogni gruppo di carte scoperte si svolge in questo modo:

- **Giro 1 (Senso Orario):** Il primo giocatore (A) sceglie una carta, seguito dal secondo, e così via, fino all'ultimo giocatore (D) del giro: (A → B → C → D)
- **Giro 2 (Senso Antiorario):** L'ultimo giocatore (D), che ha appena scelto la sua prima carta, inizia immediatamente il secondo giro scegliendone un'altra. L'ordine procede poi a ritroso. (D → C → B → A)

Alla prossima tavolata di carte, i giocatori ricominciano dal primo giocatore come nel **Giro 1** e così via.

Limite di Aste:

- Ogni giocatore può acquisire un massimo di 2 carte prima che il tavolo venga riempito nuovamente.
- Quando è il turno di un giocatore che ha già preso 2 carte, quel giocatore invece salta il proprio turno e non può partecipare ad aste finché il tavolo non viene riempito nuovamente.

Riempimento del Tavolo

Quando tutte le carte scoperte sono state prese, scoprite nuove carte dal Mazzo da Draft (numero pari al doppio dei giocatori).

Conclusione del Draft

Il draft termina quando:

- Il Mazzo da Draft è esaurito.
- Ogni giocatore ha acquisito esattamente 36 carte.

Dopo il draft, ogni giocatore costruisce un mazzo di esattamente 30 carte, in copia singola, dalle 36 acquisite. A differenza della modalità base, non si ha limite nei punti che il mazzo può contenere.

Calcolo del Debito

Prima dell'inizio del torneo, ogni giocatore calcola il proprio Debito:

1. Sommate i Punti di tutte le Manifestazioni nel vostro mazzo di 30 carte.
2. Sommate tutti i Punti spesi nelle aste durante il draft.
3. Sommate i due valori precedenti.
4. Se il totale supera i 500 Punti, l'eccesso viene contato come Debito e viene annotato.

Esempio: Un giocatore ha un mazzo con un totale di 480 Punti, ed ha speso 100 punti nelle aste. Il totale è di 580 Punti (480 Punti manifestazione + 100 Punti asta = 580 Punti complessivi). Poiché il giocatore ha superato di 80 il tetto dei 500 Punti, avrà un Debito di 80 punti.

Torneo e Condizione di Vittoria

Ogni giocatore affronta tutti gli altri giocatori esattamente una volta. Le partite seguono le regole base di Kartomantik.

Alla fine del torneo, ogni giocatore somma tutti i punti ottenuti in tutte le partite giocate e sottrae al totale i punti Debito calcolati precedentemente.
Il giocatore con il punteggio più alto vince il draft.

In caso di pareggio tra due o più giocatori, i giocatori in parità si affrontano in una partita di spareggio.

6 Parole Chiave

Annulla: L'effetto annullato non può essere risolto.

Area di Confronto: Area condivisa dove vengono messe tutte le manifestazioni che vengono giocate e messe nel Confronto.

Attualmente: Nel momento in cui la carta o l'effetto si risolve in Pila.

Bacino Empatico: Zona dove vengono accumulate le Manifestazioni avversarie che hanno perso il Confronto.

Bersaglio: L'elemento (una carta, un giocatore, ecc.) che il controllore dell'effetto o della carta deve scegliere perché abbia effetto.

Campo: Il Campo Cartomantico, area di gioco che comprende l'Interzona, il Confronto, e nel quale vengono posizionate le Volontà Persistenti giocate.

Celare: Una carta Celata è posizionata coperta nella zona specificata dall'effetto. Finché è Celata, tutte le sue caratteristiche, tranne il Tipo, possono essere consultate solo dal suo controllore.

Concatena: Metti in Supporto una manifestazione sotto il tuo controllo. Una volta entrata in campo, è considerata giocata e Concatenata.

Controllore: Il controllore è il giocatore che può giocare e attivare gli effetti delle carte. Se un giocatore controlla una carta di cui non è il proprietario, quando la carta lascia il campo o la Zona di Stallo, torna sotto il controllo del suo proprietario.

Copia: Crea una copia di una carta. Salvo diversa indicazione, la copia ha solo le caratteristiche stampate originali della carta copiata (nome, umore, costo, forza, testo) e non eredita modificatori o segnalini. Le copie non sono considerate Giocate.

Distruggi: Metti la carta distrutta nel Limbo del suo proprietario.

Effetto Immediato: Un effetto al quale non è possibile rispondere, si risolve in Pila in modo prioritario rispetto agli altri effetti. Se un effetto Immediato si innesca alla Rivelazione, questo si innesca e risolve in Pila prima che gli altri effetti Innescati abbiano l'opportunità di entrare in Pila.

Esaurire: Ruota la carta in orizzontale. Non può essere Esaurita di nuovo finché la carta non viene Ripristinata, all'inizio del turno o per via di effetti.

Esilia: Metti la carta nella zona d'esilio del proprietario, rendendola non accessibile per il resto della partita.

Forza Base: Il valore di forza stampato sulla carta, prima di qualsiasi modificatore.

Guadagna/Perdi Punti: Aggiungi o rimuovi il valore specificato al totale dei punti del Bacino Empatico del giocatore. I punti nel Bacino Empatico possono anche andare in negativo e sono indipendenti dai punti delle manifestazioni catturate.

Immunità: Le carte e i giocatori Immuni non sono influenzati in alcun modo dalla fonte specificata.

in Supporto: Una qualsiasi manifestazione che si trova nell'Area di Confronto, ed è entrata mentre era già presente una Prima Manifestazione, è definita "in Supporto".

Interzona: Area dove il giocatore può posizionare fino a 3 sue Manifestazioni che hanno vinto un Confronto per continuare a sfruttarne gli effetti come Supporto, o gli effetti passivi e innescati che richiedono alla manifestazione di trovarsi "in campo". Quelle Manifestazioni possono essere sostituite mettendole in fondo al proprio Mazzo ogni volta ne entrerebbe un'altra.

Limbo: Zona dove vengono poste le Volontà Effimere risolte, le Manifestazioni usate come Tributo, e le carte distrutte.

Modificatore: Qualsiasi cambiamento temporaneo o permanente alle caratteristiche di una carta (forza, umore, ecc.) causato da un effetto.

Mostra: Mostra la carta (o le carte) al tuo avversario per poi rimetterla nella sua zona originale, a meno che l'effetto non specifichi diversamente.

Neutralizza: Annulla l'effetto della carta neutralizzata e mandala nel Limbo del proprietario.

Pedina: Una manifestazione o una volontà creata da effetti di altre carte. Se una pedina lascia il Campo Cartomantico viene esiliata. Salvo diversa indicazione, le pedine manifestazione vengono esiliate alla Risoluzione.

Persistere: Se una manifestazione con Persistere ha vinto il confronto, rimane nell'Area di Confronto come Prima Manifestazione.

Prende -/+ forza: Diminuisci o aumenta la forza della manifestazione, la manifestazione rimane dello stesso Umore. Quando una manifestazione raggiunge 0 forza o inferiore viene distrutta.

Prima Manifestazione: La manifestazione che è stata giocata alla Rivelazione dal suo controllore. Se quella carta lascia il Confronto, il suo controllore deve scegliere un'altra sua manifestazione nel Confronto come nuova Prima Manifestazione. Se un giocatore non controlla manifestazioni nell'Area di Confronto, nel momento in cui gioca o mette in Supporto una manifestazione, quest'ultima entra come Prima Manifestazione.

Proprietario: Sei sempre il Proprietario di tutte le carte che sono nel tuo mazzo all'inizio della partita.

Protezione: Le carte e i giocatori Protetti non possono essere scelti come bersagli dalla fonte specificata. Le manifestazioni Protette non possono ottenere Modificatori dalla fonte specificata.

Punti: Se non specificati "di una manifestazione" si fa riferimento ai punti nel Bacino Empatico.

Riduci: Diminuisci la forza della manifestazione. È un costo alternativo per l'attivazione degli effetti di alcune carte, perciò non è considerata come una diminuzione di forza per via di carte o effetti.

Ripristinare: Riporta una carta Esaurita in posizione verticale. Quella carta può essere nuovamente Esaurita.

Sacrifica: Metti nel Limbo la tua manifestazione sacrificata come costo di un effetto.

Scarta: Metti le carte Scartate nel Limbo dalla mano o dal mazzo.

Scopri: Metti a faccia scoperta una o più carte.

Segnalino: Oggetto per segnare cambiamenti dati da effetti su di una carta.

Sta Per: Un tempismo speciale, che interrompe il normale svolgimento del gioco per applicare degli effetti, appena prima che l'evento che "sta per" accadere si verifichi.

Supporto: Una manifestazione con Supporto può entrare nel Confronto, dalla mano o dall'Interzona, dopo la Prima Manifestazione. Se specificato "dalla mano" può essere giocata in Supporto esclusivamente dalla mano.

Volontà Effimere: Carte che possono essere giocate pagando un tributo. Possono essere giocate in risposta dopo la Rivelazione. Una volta che il loro effetto si risolve in Pila, vengono spostate nel Limbo.

Volontà Persistenti: Carte che possono essere giocate pagando un tributo. Possono essere giocate solo a Pila vuota durante la Fase Finale e, una volta che si risolvono in Pila, entrano in campo. Come requisito per l'attivazione dei loro effetti, tutte le volontà persistenti devono essere in campo.

Zona di Stallo: Area speciale dove vengono messe le Manifestazioni coinvolte in uno Stallo. Controllore e Modificatori rimangono invariati.