

Rulebook

26 THE GAME

*One Deck
Two Players
Fair Enough*

The Last Ultimate Final Update

1. Introduzione.....	p.2
2. Carte.....	p.3
3. Campo di gioco.....	p.4
4. Funzionamento del turno.....	p.6
5. Pescare.....	p.7
6. Calare.....	p.8
7. Scontro.....	p.9
8. Avanzare / Indietreggiare.....	p.12
9. Usare gli effetti.....	p.13
10. Altare.....	p.14
11. Glossario.....	p.16

Introduzione

26 è uno **Shared Card Game**, i giocatori scelgono insieme uno dei possibili Mazzi disponibili e giocano la partita pescando entrambi da quel singolo mazzo condiviso.

Ogni Mazzo di **26** è singolare ed esclusivo, per via delle **meccaniche di gioco** ed degli **effetti** che lo caratterizzano, rendendolo unico nel suo genere.

I mazzi di **26** sono tutti **pre-costruiti** in modo che siano perfettamente **bilanciati** ed **eterni**. Non potendoci essere una variazioni nel mazzo, il gioco rimarrà per sempre bilanciato. I **“Counter matchup”** non possono esistere, sta tutto nelle mani del giocatore, che deve **sfruttare al massimo le sue risorse** per battere al l'avversario, che ovviamente possiede anche lui delle **risorse equivalenti**.



**Mazzo
LuceOmbra**

**Mazzo
GhiaccioFiamma**



Lo scopo del gioco è portare da **13** a **0** i **Punti Karma** avversari

Carte



Nome

Le carte di 26 non si dividono per tipologie. Ogni singola carta è giocabile in uno dei due *Path*, ovvero **Maledizione** e **Preghiera**.

Occhio

Le **Maledizioni** sono fatte per **Scontrarsi** contro le Maledizioni nemiche, **Colpendo** ai *Punti Karma* avversari.

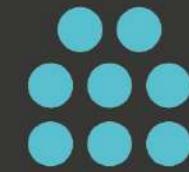
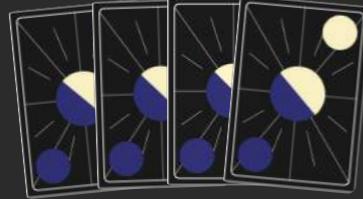
Path

Le **Preghiere** invece aiutano le tue Maledizioni o indeboliscono quelle avversarie, dando la possibilità di creare delle strategie tramite l'utilizzo dei loro **effetti**.

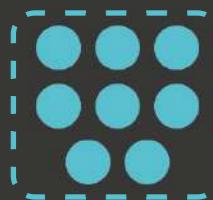
Ogni singola carta può quindi essere giocata come **Maledizione** o **Preghiera**, sta al giocatore scegliere, valutando tutte le varie possibilità e le tue risorse a disposizione.

Una mano da 4 carte, dato che ognuna di queste ha 2 *Path*, regala una grande quantità di scelta.

Campo



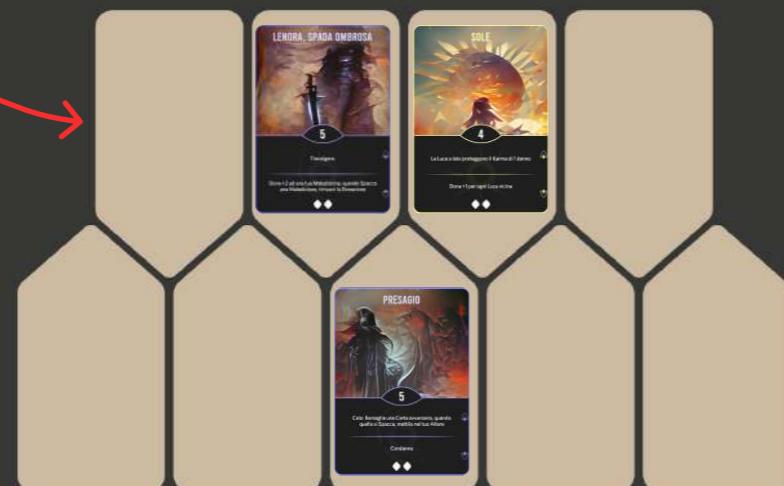
Case
Maledizione



↑
Cristalli

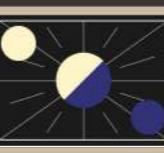


Mazzo



Case
Preghiera

Altare



Una carta, per diventare Maledizione o Preghiera, deve essere su una **casa Maledizione** (davanti) o su una **casa Preghiera** (dietro).

Rivolte a faccia in su ci sono le carte dell'**Altare** o del **Vuoto**.

Il **Vuoto**, esattamente come il **Mazzo**, è in comune. Questo vuol dire che le carte di entrambi i giocatori, quando verranno Spaccate, andranno nel Vuoto e potranno essere riutilizzate da entrambi i giocatori.



Campo

Colonna

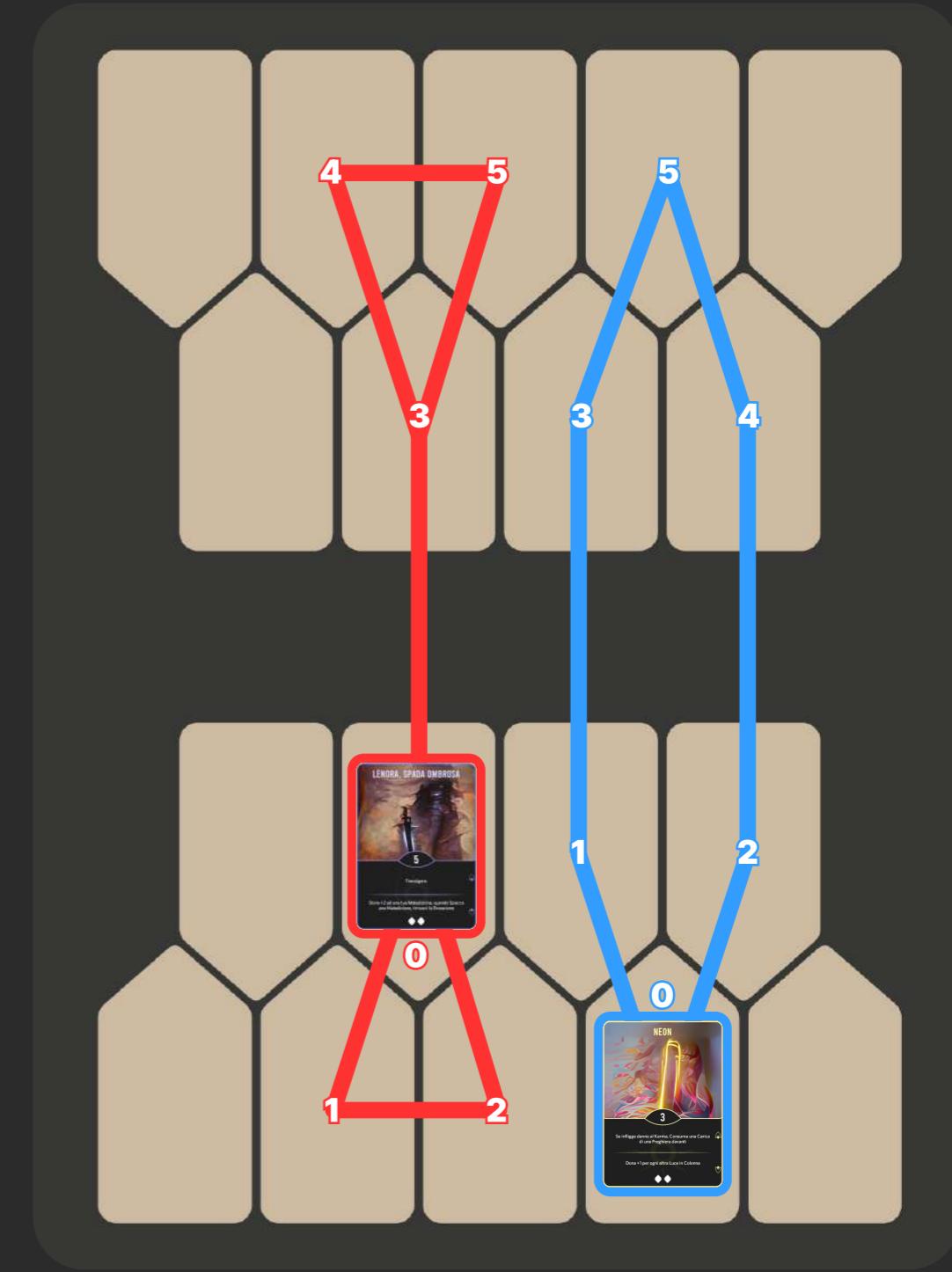
Una *Colonna* è una serie verticale di *Case*. Alcuni effetti delle carte utilizzano questo termine ed è giusto specificare da subito che cosa si intende.

Queste a lato sono i due tipi di *Colonne* possibili:

1. **Colonna (Maledizione)**: è la forma delle colonne quando viene usata in un effetto Maledizione
2. **Colonna (Preghiera)**: è la forma della colonna quando viene usata in un effetto Preghiera

Esempio:

In questo caso la Preghiera di Neon dice:
"Dona +1 per ogni altra Luce in Colonna".
Quindi si devono contare quante Luce ci sono nelle altre 5 case indicate (vedi immagine)



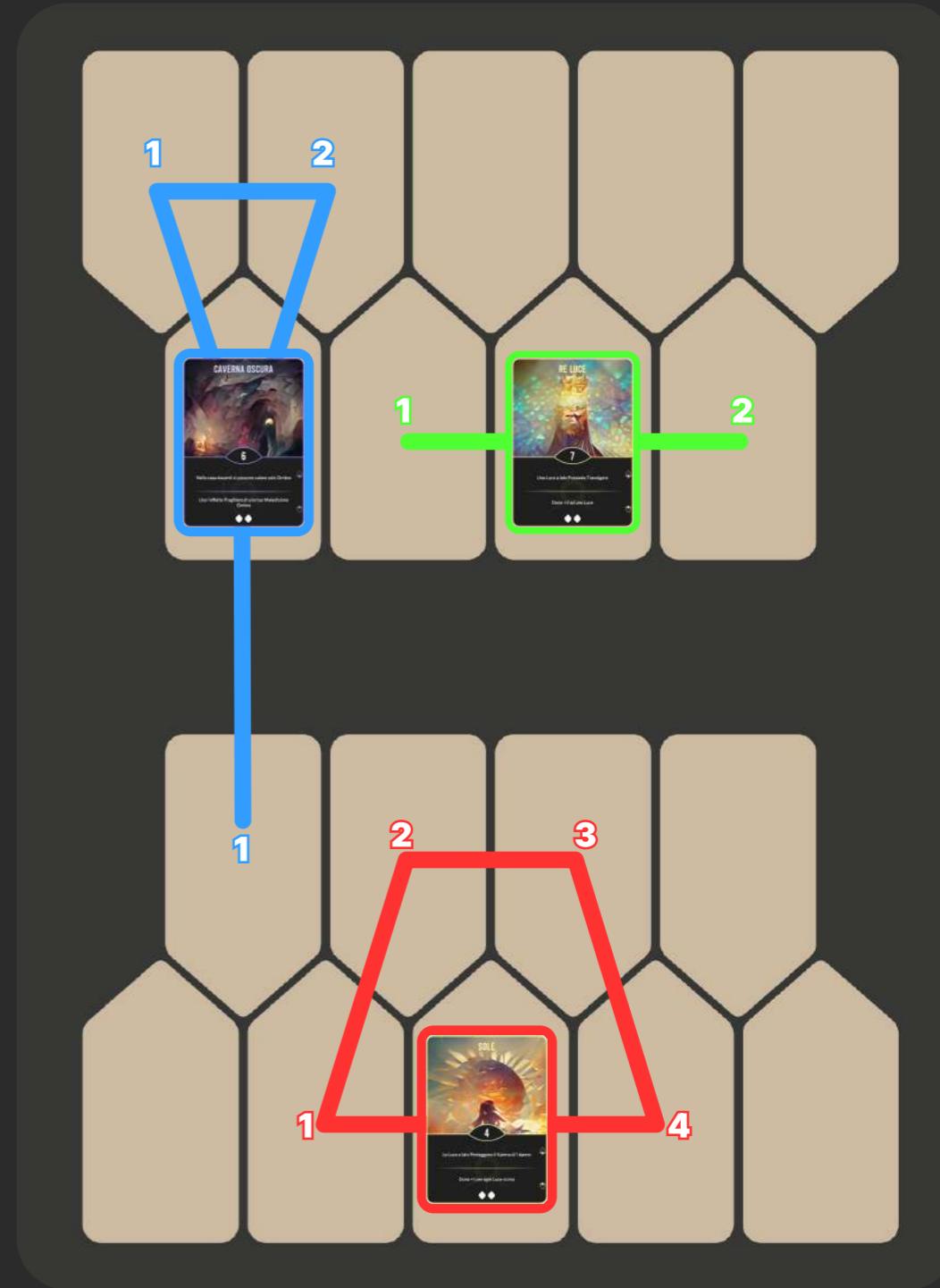
Campo

Case vicine / davanti / dietro / a lato

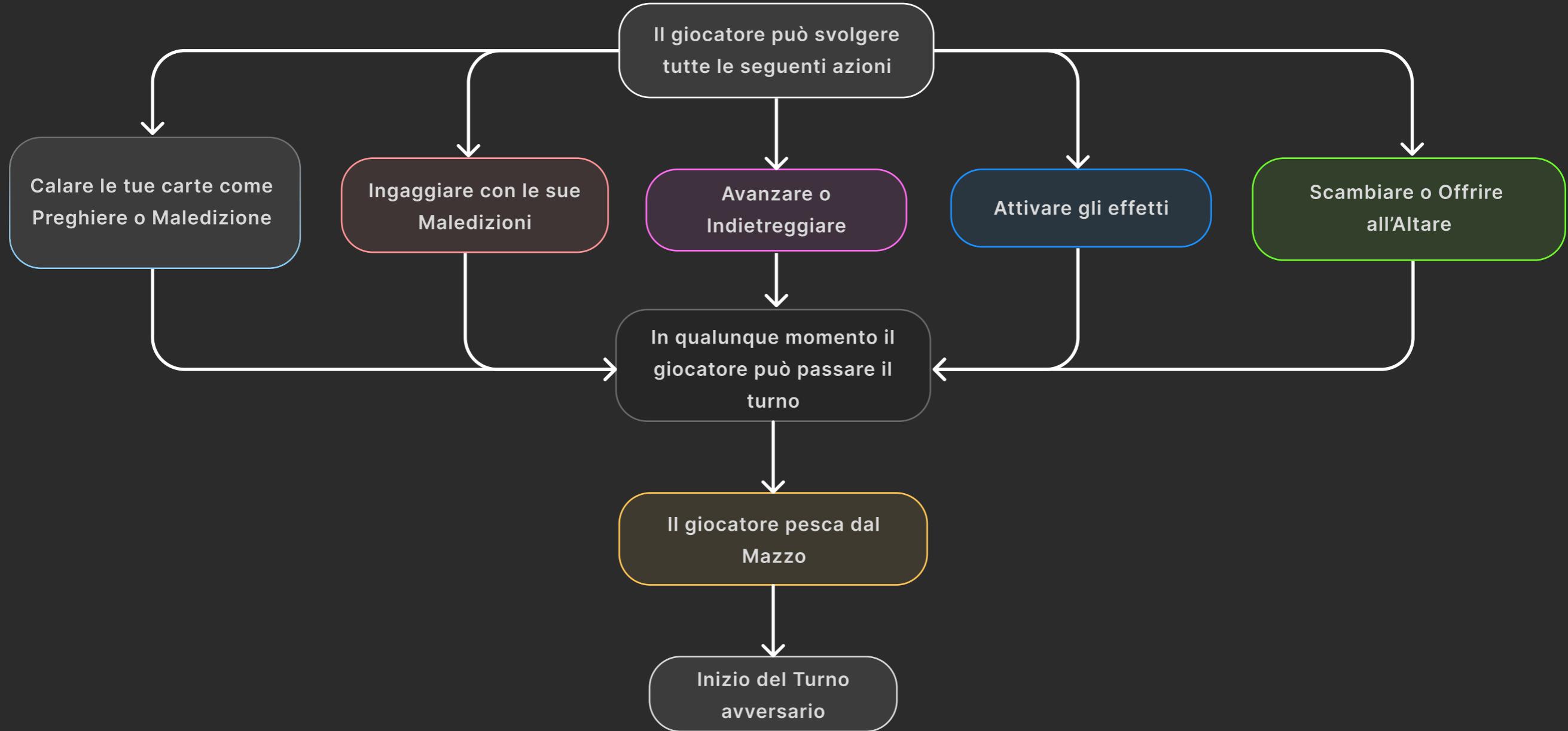
Questi sono gli altri termini che possono essere utilizzati negli effetti:

- **Vicine**: tutte le case che si “toccano”
 - Le Maledizioni hanno al massimo 5 carte vicine
 - Le Preghiere hanno al massimo 4 carte vicine
- **Davanti / Dietro**: le due case che si “toccano” in verticale
 - Le Maledizioni hanno 1 carta davanti e 2 dietro
 - Le Preghiere hanno solo 2 carte davanti
- **A lato**: le due case che si “toccano” in orizzontale
 - Solitamente hanno 2 carte a lato

In questa conta vengono prese in considerazione anche le case avversarie.



Funzionamento del turno



Le azioni durante il turno possono essere fatte in qualunque ordine. Non c'è nessuna fase che obblighi il giocatore a seguire una precisa successione per le sue azioni.

Pescare

Le carte si pescano all'inizio di ogni turno dal Mazzo condiviso.

- La prima Mano dei giocatori è formata da **4 Carte**.
- All'inizio di ogni turno si pesca fino ad avere **4 carte in mano**.

Quindi indipendentemente da quante carte sono state giocate nel turno precedente, si avranno sempre 4 carte da giocare.

- Quando i tuoi punti Karma scendono fino ad arrivare a **6 Punti Karma**, ogni turno si pesca fino ad avere **5 carte in mano**.

Mano normale



Mano da 6 punti Karma in giù



Calare

Ogni giocatore all'inizio di ogni turno, a partire dal primo turno,
possiede **8 Cristalli**.

I *Cristalli* servono per *Calare* le carte, sia come *Maledizione* che
come *Preghiera*. Il **Costo** della carta in *Cristalli* dipende dalla
carta stessa e dal *Path* che si è scelto per questa.



Maledizione

- *Maledizione*: Costa quanto il suo Punteggio Occhio
- *Preghiera*: Costa sempre 2 Cristalli
- **Una volta per turno**, puoi spendere 3 Cristalli per calare
una Preghiera non in Stasi



Stasi

Tutte le carte quando vengono *Calate** sono, per quel turno, in **Stasi**.

Una carta in **Stasi** non può Ingaggiare e non può usare il suo Effetto Preghiera.

Preghiera



(in Stasi)

(non è in **Stasi**)
(una volta per turno)

*Avanzare, Arretrare, Risorte o in generale Posizionate in campo

Scontro

Fase di confronto

-2 Karma

Uno Scontro inizia quando un giocatore sceglie una qualunque Maledizione avversaria ed una sua Maledizione, con cui decide di **Ingaggiare** la prima. Possono *Ingaggiare* solo le carte che non sono in **Stasi**.

Le regole dello Scontro sono semplici:

- La carta con Occhio più alto *vince* lo scontro.
- La carta che perde, *si Spacca* e va nel **Vuoto**.
- Il giocatore che ha vinto lo Scontro, *Colpisce il Karma* avversario dei punti pari alla differenza dei due punti Occhio

Se le due carte hanno lo **stesso Occhio**, si Spaccano entrambe.

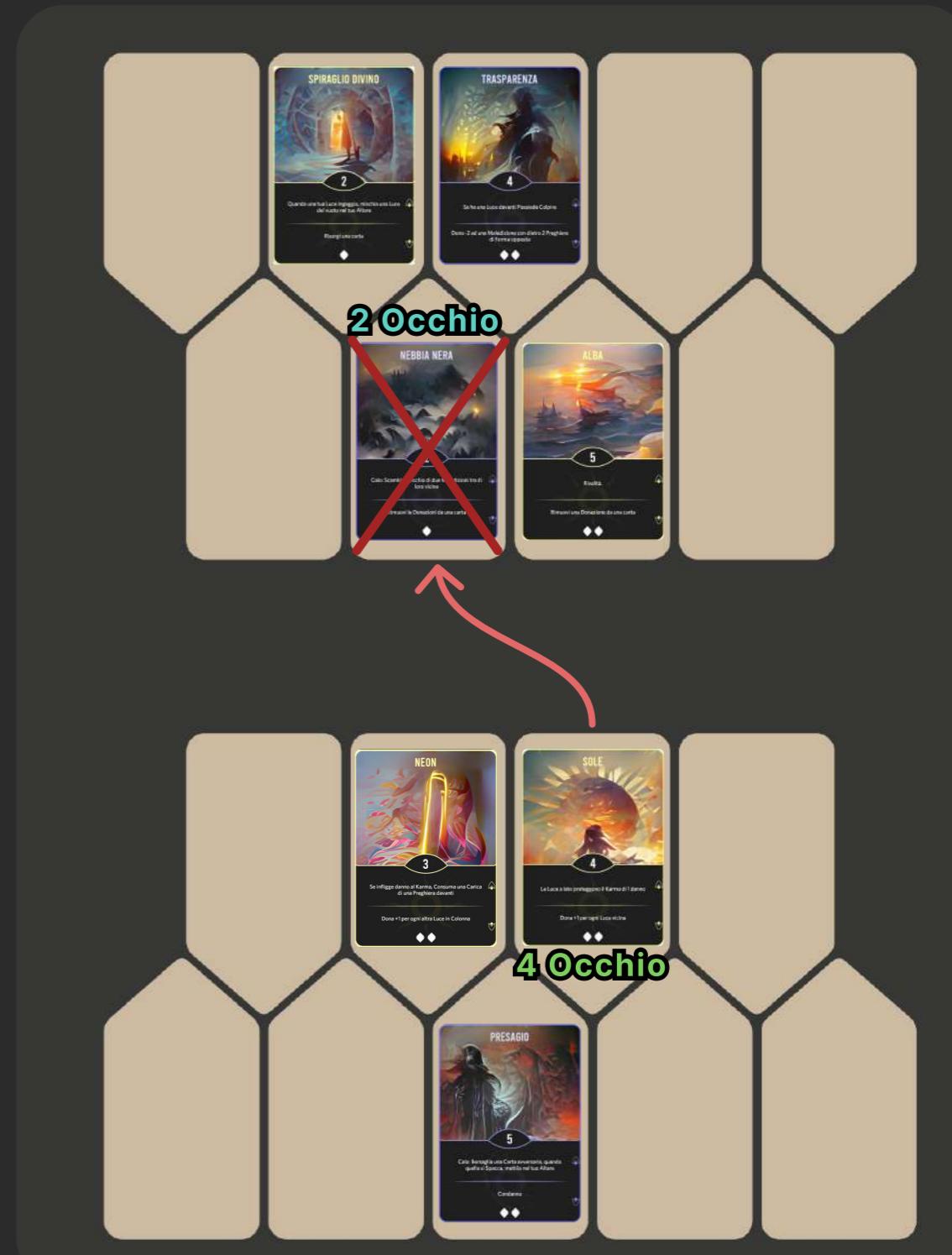
Se una carta che Ingaggia ha l'**Occhio più basso**, questa si Spacca e il giocatore Colpisce il suo Karma di 1 Punto

Esempio:

Sole (4 Occhio) vs Nebbia Nera (2 Occhio)

Sole vince lo scontro

Minaccia di **Spaccare** Nebbia Nera e di **Colpire** il Karma avversario



Scontro

Fase di Protezione

-2 Karma

Il giocatore che difende ha però ancora una scelta: **la Protezione**.

Sacrificando una Preghiera dietro alla Maledizione che ha perso,
può scegliere se:

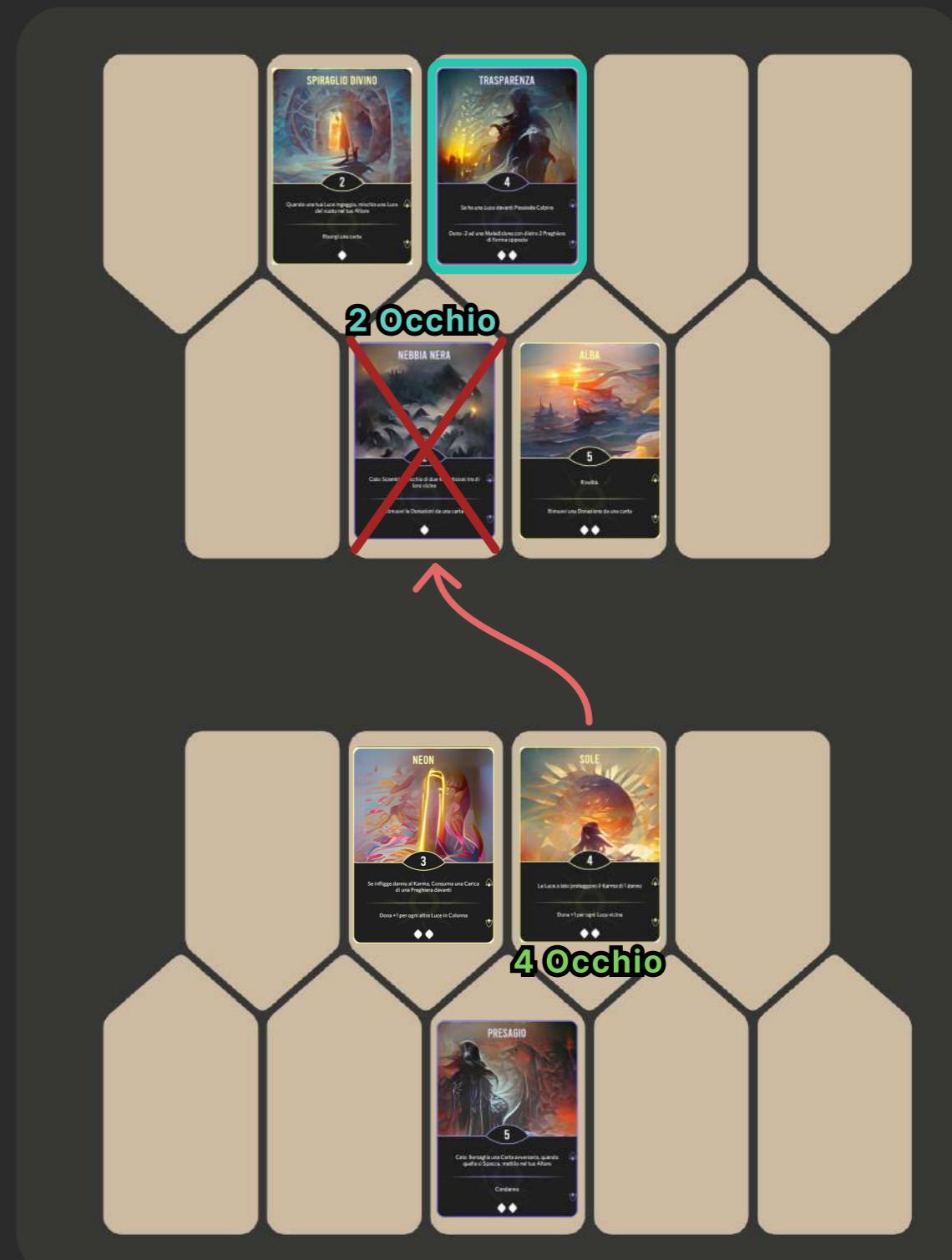
- **Proteggere la carta**: subire il danno ma non Spaccare la carta.
- **Proteggere il Karma**: Spaccare la carta ma non subire il danno.

Si può fare solo una delle due **Protezioni**.

Può essere sacrificata solo una Preghiera per Scontro.

3 scenari:

- a) **Proteggi la carta**: **Nebbia Nera** rimane in campo e perdi 2 Punti Karma
- b) **Proteggi il Karma**: **Nebbia Nera** si Spacca e non subisci danno.
- c) **Non Proteggi**: **Nebbia Nera** si spacca, perdi 2 Punti Karma, ma non sacrifichi alcuna Preghiera.



Scontro

Ingaggio Multiplo

-2 Karma

L'*Ingaggio Multiplo* è un metodo di Ingaggio che permette al giocatore di unire più Maledizioni deboli per Ingaggiare e Spaccare una Maledizione avversaria più forte.

Il giocatore sceglie delle sue Maledizioni e una avversaria. Può aggiungere quante Maledizione vuole, fino a che non supera l'Occhio di quella avversaria ($3+4 = 7$. Se la carta da battere è una 5, queste due sole carte hanno superato quel valore, quindi non si possono aggiungere altre Maledizioni all'*Ingaggio Multiplo*).

$$3 + 4 = 7$$

$$7 > 5$$

Alla fine dello scontro, si spaccano tutte le tue carte che hanno partecipato all'*Ingaggio Multiplo*, meno una a scelta del giocatore.

La carta che si salva deve essere dichiarata prima dello scontro, è anche la carta che **può usare le sue Abilità e i suoi Effetti**.

Le altre carte che partecipano perdonano temporaneamente l'Effetto durante l'*Ingaggio Multiplo*.



Questo Scontro segue le regole di uno scontro normale, quindi si passa poi alla Fase di Protezione.

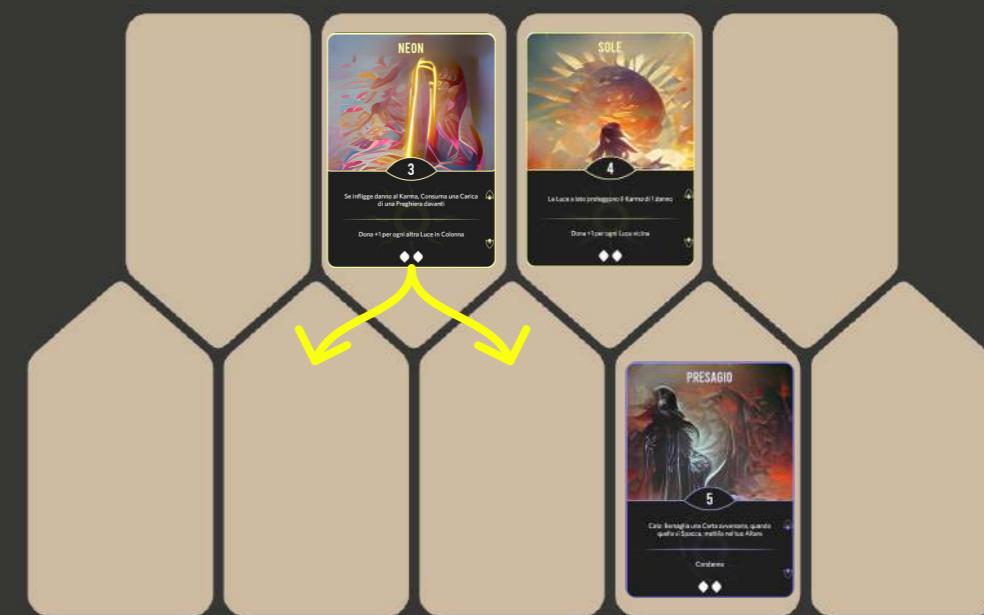
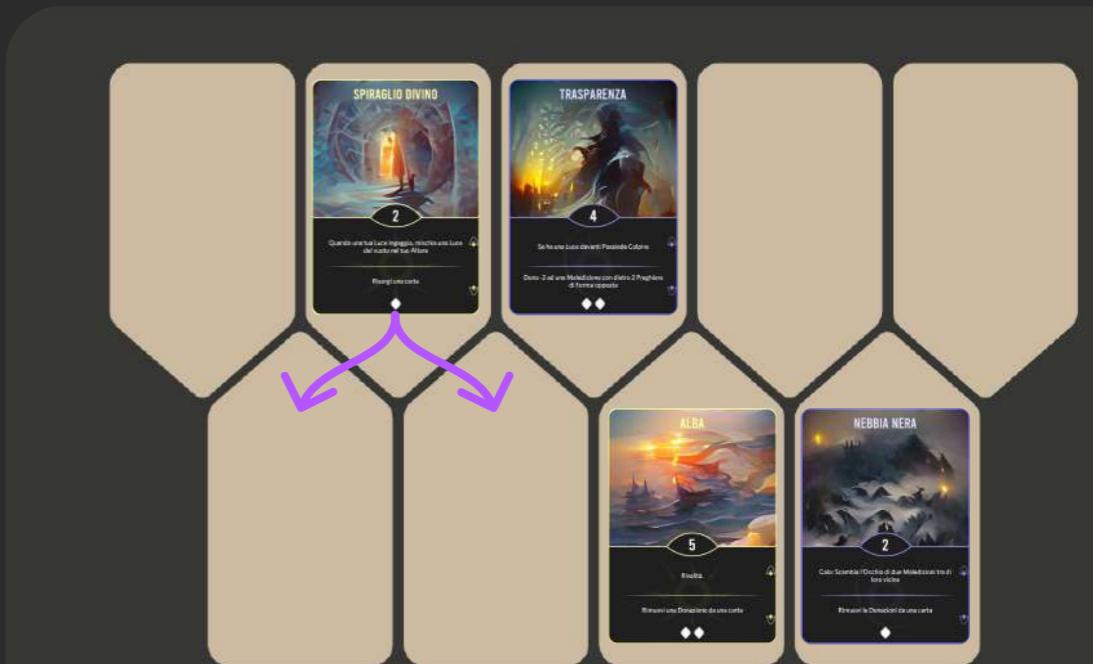
Avanzare / Arretrare

Una volta per turno si può trasformare una Preghiera in una Maledizione, e viceversa.

Se una carta è restata almeno per 1 turno in quel *Path* (quindi un turno come Maledizione o come Preghiera) allora può essere fatta Avanzare o Arretrare. Questa azione costa 1 Cristallo.

- **Avanzare:** Sposta una Preghiera in una delle due case davanti libere.
- **Arretrare:** Sposta una Maledizione in una delle due case dietro libere.

Una Preghiera che Avanza, per quel turno, è in **Stasi**.



Attivare gli effetti

Una volta per turno può essere attivato un Effetto Preghiera di una tua Preghiera.

Ogni volta che attiva un Effetto, la Preghiera Consuma una Carica.

Quando si Consuma anche l'ultima Carica, quella Preghiera si Spacca.

Regola dei Doni

Per *Doni* si intendono i modificatori dati ad una carta **Permanentemente**.

Tutto ciò che va a modificare le statistiche Originali di una carta sono *Doni*.

I *Doni* si dividono in **3 categorie**:

- **Positivi:** "Dona +1"
- **Negativi:** "Dona -1"
- **Neutri:** "Copia l'Occhio" "Dona Origine" "Cambia la Forma"

Ogni carta può avere al massimo **UN DONO POSITIVO**

(non c'è limite agli altri *Doni*)

Possiede: è un Dono **Temporaneo**, anche se positivo non influisce sulla Regola dei *Doni*



Altare

L'Altare è una pila di carte (**massimo 4**) che il giocatore accresce durante la partita, mettendo da parte delle carte che potrà usare poi in un secondo momento, quando lo riterrà più opportuno.

Durante un turno il giocatore può svolgere una di queste azioni con l'Altare:

- **Offrire all'Altare:** mettere delle carte della propria mano nell'Altare.
- **Scambiare con l'Altare:** prendere dall'Altare delle carte e mettere lo stesso numero di carte della mano nell'Altare.

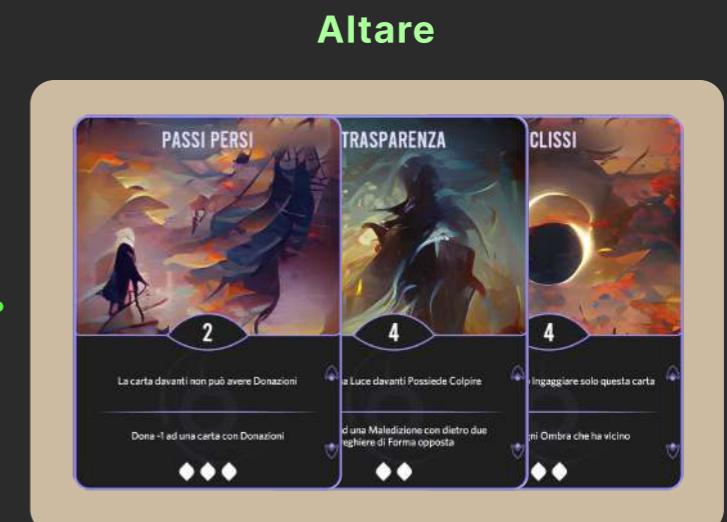
Durante uno stesso turno si può o *Scambiare* o *Offrire*, non entrambe le cose. Si può, invece, sempre Scambiare con la carta in cima all'Altare, sia che sia in cima al proprio sia in cima a **quello Avversario**.

Questo Scambio da comunque la possibilità al giocatore di scegliere se *Scambiare* o *Offrire* durante quel turno, dato che non conta come una di queste due azioni.

Alla fine del turno, decidi tu che carta mettere in cima all'Altare.

Consiglio

Dato che all'inizio di ogni turno si pesca fino ad arrivare a 4 carte, conviene sempre Offrire all'Altare le proprie carte che non si ritengono adatte alla situazione, così da conservarle e pescare più carte all'inizio il turno successivo



Inizio della Partita



Glossario (a-c)

Le Parole Chiave

- **-1 / +1:** è il valore da aggiungere ai Punti Occhio come Dono
- **A lato:** le due case laterali alla casa stessa [pag 6]
- **Attivare un effetto:** un effetto Preghiera o Maledizione che si attiva (o per un evento o per scelta del giocatore)
- **Avanzare / Arretrare:** spostare la carta da una casa Preghiera ad una delle due case Maledizione subito davanti / viceversa
- **Bersagliare:** designare una carta come oggetto dell'effetto
- **Calare:** posizionare una carta su una casa, dalla mano
- **Campo:** l'insieme delle case (tue e dell'avversario)
- **Casa:** la zona in cui si può mettere una carta, può essere Maledizione o Preghiera
- **Casa Bruciata:** in quelle case non si possono posizionare Maledizioni Ghiaccio e le Preghiere Ghiaccio che vengono calate non possono usare subito l'effetto
- **Casa Ghiacciata:** in quelle case non si possono posizionare Maledizioni Fiamma e le Preghiere Fiamma che vengono calate non possono usare subito l'effetto
(se per via Scorch e Frostbite, una casa dovesse essere sia Bruciata che Ghiacchiata, rimane neutra)
- **Casa simile:** una casa dello stesso path (Maledizione o Preghiera)
- **Cima / in cima:** la carta sopra la pila (del vuoto, dell'altare o del deck)
- **Colonna:** una serie di case verticalmente poste secondo l'immagine [pag 5]
- **Colpire il Karma / Colpire i punti Karma:** sottrarre i Punti Karma da quelli rimasti
- **Condanna:** la carta dopo 2 turni si spacca (il primo turno è il corrente, il secondo è quello successivo, alla fine del secondo si spacca il bersaglio)

Glossario (c-p)

- **Consumare**: dopo aver attivato un proprio effetto o per cause terze, viene rimossa una carica dalla preghiera
- **Copiare**: è un Dono Neutro che modifica la statistica o l'effetto di una carta, rendendolo identico a quello del Bersaglio.
- **Danno**: L'ammontare di Occhio che viene Inflitto ad una carta
- **Davanti / Dietro**: Le case nelle rispettive posizioni [Pag 6]
- **Donare**: l'azione con cui dai un Dono ad un'altra carta
- **Dono**: i modificatori dati ad una carta permanentemente. Tutto ciò che modifica la carta dalla sua versione standard.
- **Dono Positivo**: "+2 Occhio"
- **Dono Neutro**: "il suo occhio è pari a 5" "Dona Origine (abilità)" "La sua forma è Luce"
- **Dono Negativo**: "-2 occhio"
- **Fondo / in fondo**: la carta sotto la pula (del vuoto, dell'altare o del deck)
- **Forma**: è identificata dal bordo della carta, può essere di Luce o Ombra (nel deck LS). Le carte che presentano entrambi i colori delle Forme, quando le cali, scegli tu la loro Forma
- **Infliggere**: è un Dono temporaneo negativo che agisce sull'Occhio, se in questo modo il Bersaglio arriva a 0 Occhio si Spacca.
- **Ingaggiare**: durante il proprio turno, decidere contro quale carta scontrarsi
- **Integrare**: i Doni della carta diventano come i p.Occhio Originali della carta, per tutta la partita. Elude la regola dei Doni
- **Offrire**: mettere delle carte dalla mano all'altare
- **Originale**: la statistica scritta sulla carta stessa, priva di modifiche (ES: Occhio Originale)
- **Pescare**: aggiungere alla mano
- **Posizionare**: qualunque Azione che metta una carta in campo
- **Possedere**: un Modificatore temporaneo che non va intaccare la dinamica dei Doni

Glossario (p-z)

- **Proteggere il Karma:** non si subisce danno al Karma, o per via di una Protezione della Preghiera, o per via di un effetto delle carte
- **Proteggere una carta:** non si spacca la carta durante lo scontro, o per via di una Protezione della Preghiera, o per via di un effetto delle carte
- **Rigenerare una carica / le cariche:** ripristinare completamente la cariche di una Preghiera / ripristinare una sola carica usata ad una preghiera
- **Rimuovere:** spesso legata ai Doni, vuol dire cancellare quel dono e far tornare la carta allo stato prima di quel dono
- **Risorgere:** posizionare una carta su una casa, dal Vuoto
- **Invertire:** i due bersagli si scambiano vicendevolmente una statistica (Occhio, cariche, forma etc)
- **Scambiare:** mettere delle carte nell'altare e aggiungere alla mano lo stesso numero di carte
- **Scartare:** mandare carte dalla Mano, Deck o Altare al vuoto (diverso da spaccate)
- **Scontrare:** il combattimento
- **Spaccare:** mandare una carta da una casa al Vuoto, per via di uno scontro o di un effetto
- **Spostare:** posizionare una carta da una casa ad un'altra casa simile
- **Stasi:** lo stato di una carta (tipicamente una maledizione) che gli impedisce di Ingaggiare. Tutte le Maledizioni, quando vengono Calate o Avanzano, sono in Stasi per quel turno.
- **Turno:** il turno indicato è sempre quello corrente (turno 1), il turno successivo è il turno 2
(Se una carta dice "tra due turni", intende dire alla fine del turno successivo)
- **Vicine:** tutte le case adiacenti alla casa stessa (propria o avversaria) [pag 6]
- **Vuoto:** lo spazio comune delle carte spaccate o scartate

Glossario: Abilità

Le Parole Chiave che riassumono un effetto

LuceOmbra

- **Impatto:** Quando la carta ingaggia, l'avversario non può Proteggere la carta
- **Rivalità:** Quando la carta ingaggia una carta della forma opposta, Possiede +2
- **Trapasso:** Quando la carta Ingaggia, l'avversario non può Proteggere il Karma

GhiaccioFiamma

- **Frostbite:** Tutta la colonna diventa Ghiacciata
- **Schorch:** Tutta la colonna diventa Bruciata
- **Orgine:** Quando la carta Ingaggia ed è su una casa coerente con la sua Forma, Possiede +2

Glossario: Trigger

Le Parole Chiave che attivano gli effetti

- **Berserk:** attiva l'effetto ma la carta si spacca alla fine del turno
- **Calo:** quando la carta viene calata
- **Fato:** L'effetto si attiva secondo altri Trigger oppure, se non specificato, una volta per turno. L'effetto è composto da due o più istanze, distinguibili dalla slash "/" (x / y).
Lancia il dado. Se esce pari allora si verifica X se esce dispari allora si verifica Y.
Durante gli scontri con le carte con Fato, il Karma non può essere colpito.
- **Rottura:** quando la carta si spacca