



SAINT SEIYA
I Cavalieri dello Zodiaco
DECK BUILDING

SCOPO DEL GIOCO

Athena è in pericolo! Il Grande Sacerdote sta mettendo a rischio la sua sopravvivenza e i Cavalieri, che le hanno giurato fedeltà, sono pronti a difenderla!

I 5 Cavalieri di Bronzo (Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki) devono mettere fine a questa minaccia prima che l'ultima fiamma dell'Orologio si estingua.

I giocatori impersoneranno uno dei cinque eroi disponibili e dovranno sconfiggere gli altri Cavalieri o allearsi con loro.

CONTENUTI

- 1 regolamento
- 200 Carte
- 1 Tabellone
- 1 Orologio con 12 fiamme magnetiche
- 5 segnalini Eroero
- 25 segnalini Ferita



EROI

Ogni giocatore inizia la partita con un segnalino Eroero e un mazzo composto da 15 carte con l'effigie dell'Eroero selezionato:

- 9 carte Eroero
- 1 carta Armatura di Bronzo
- 5 carte Eroero - Cavaliere di Bronzo (che vengono messe da parte a inizio partita)

Esempio di materiale collegato a Pegasus.



Segnalini Eroero

x 9

x 1

x 5

SPAZIO DEL GIOCATTORE

Durante la partita, ogni giocatore creerà il proprio spazio personale che conterrà:

- Il mazzo (a faccia in giù)
- Il mazzo degli scarti
- Il proprio segnalino Eroero, al di sotto del quale verranno posizionate le carte distrutte
- L'Armatura in gioco
- I Personaggi feriti (ciascuno dei quali sarà dotato di un segnalino Ferita)



Armatura in gioco

Personaggi feriti

Mazzo degli scarti

Mazzo

Carte distrutte

PREPARAZIONE DEL GIOCO

GIOCATORE

Ogni giocatore sceglie un segnalino Eroero e prende le rispettive 15 carte.

- Le 5 carte Eroero - Cavaliere di Bronzo vengono posizionate fuori dallo spazio di gioco e verranno utilizzate in seguito, durante il corso della partita.
- Le altre 10 carte (9 Eroero + 1 Armatura di Bronzo) devono essere mescolate per formare il mazzo, che verrà posizionato a faccia in giù nello spazio di gioco.

Le carte associate agli Eroero che non sono stati selezionati devono essere riposte nella scatola e non verranno utilizzate durante il corso della partita.

Ogni giocatore pesca 5 carte (la sua «mano»).

Selezionare casualmente il giocatore che aprirà la partita: girando il suo segnalino Eroero (lato 1) darà il via al proprio turno.

SPAZIO DI GIOCO

1. Posizionare il tabellone al centro dello spazio di gioco.
2. Posizionare l'Orologio nei pressi del tabellone e disporre le 12 Fiamme magnetiche come da figura.
3. Posizionare i segnalini Ferita accanto al tabellone.
4. Mescolare le carte restanti in modo da formare la Riserva che andrà posizionata (a faccia in giù) nell'apposito spazio sul tabellone.
5. Girare le prime 6 carte della Riserva e disporle a faccia in su sul campo di gioco. **ATTENZIONE: DURANTE LA PREPARAZIONE, GLI EFFETTI DELLE CARTE NON VENGONO APPLICATI.**



Prima casella del campo di gioco

Sesta casella del campo di gioco

PERSONAGGI

Le carte Personaggio sono le più numerose e riportano le informazioni seguenti:

Nome
Mu dell'Ariete
Cavaliere d'Oro

Classe

Costo di acquisizione in Forza 7

Costo di acquisizione in Cosmo 7

Grado (colore)

Valori ed Effetti della carta 2 1

Fiamma dell'orologio

Punti vittoria (PV) 5

Numero

Attenzione:

- Non tutte le informazioni sono presenti su tutte le carte: ad esempio, alcuni Personaggi non hanno PV, Effetti, costo di acquisizione in Forza o in Cosmo ecc.
- Non tutti i Personaggi del gioco sono Cavalieri. Un Personaggio viene considerato Cavaliere solamente se la sua classe contiene la parola «Cavaliere».

ARMATURE

Le Armature si distinguono dai Personaggi poiché sono orientate in orizzontale e riportano le informazioni seguenti:

Classe
Armatura dell'Ariete
Armatura d'Oro

Nome

Costo di acquisizione in Cosmo 5

Grado (colore)

Valori ed Effetti della carta 2 3

Punti vittoria (PV) 3

Numero

GRADI DELLE CARTE

Il colore del bordo di una carta ne indica il Grado di rarità. Alcuni effetti si applicano solamente a carte di uno specifico Grado. Nel gioco ci sono 5 Gradi diversi:



COME SI GIOCA

Ogni turno è suddiviso in 2 fasi:

1 - FASE PRINCIPALE

Durante questa fase, il giocatore di turno gioca le carte che ha in mano e prova ad acquisirne di nuove.

È possibile eseguire svariate azioni durante questa fase:

- Giocare Personaggi.
- Giocare Armature.
- Acquisire carte dal campo di gioco ottenendo **Forza** o **Cosmo**.
- Attivare gli effetti di determinati Personaggi o Armature giocati.
- Curare Personaggi feriti.

Per ulteriori informazioni su ciascuna azione, consultare l'apposita sezione nella pagina seguente.

2 - FASE DI MANTENIMENTO

Si tratta della fase conclusiva del turno di ogni giocatore. Consiste in una serie di passaggi tramite i quali il giocatore di turno riempie nuovamente la propria mano e prepara il campo di gioco per il giocatore successivo.

1. Scartare tutte le carte giocate in questo turno (tranne i Personaggi feriti e l'Armatura attualmente in gioco), nonché tutte le carte che non si desidera conservare per il turno successivo.
2. Dopodiché, pescare un numero di carte sufficiente a ripristinare una mano di 5 carte.
3. Eliminare dal gioco la carta che si trova sulla sesta casella del campo di gioco (A). Gli effetti **Fiamma** delle carte eliminate si applicano in questo istante.
4. Spostare tutte le carte restanti verso la parte destra del campo di gioco (B).
5. Riempire nuovamente il campo di gioco scoprendo nuove carte nella riserva e posizionarle nelle caselle vuote da destra verso sinistra (C). Gli effetti **Comparsa** si applicano in questo istante.
6. Il giocatore alla sinistra del giocatore di turno diventa il nuovo giocatore di turno; il suo turno ha inizio.

FINE DELLA PARTITA

Non appena l'ultima **Fiamma** viene rimossa dall'Orologio, i giocatori completano il round in modo che tutti abbiano giocato lo stesso numero di turni (inclusa la Fase di mantenimento).



Alcune carte sono dotate di un simbolo a forma di **Fiamma** nell'angolo in basso a sinistra.

Questo effetto elimina 1 **Fiamma** dell'Orologio nel momento in cui un giocatore acquisisce quella carta dal campo di gioco OPPURE se la carta viene eliminata dal campo di gioco (durante la Fase di mantenimento o in seguito all'attivazione dell'effetto di una carta).

Esempio di eliminazione di una **Fiamma**:

- Un giocatore acquisisce un Cavaliere d'Oro dal campo di gioco (tutti i Cavalieri d'Oro sono dotati di un simbolo **Fiamma**).
- Un Cavaliere d'Oro viene eliminato dal campo di gioco durante la Fase di mantenimento.
- Aiolos viene posizionato sul campo di gioco, dove è presente un altro Cavaliere d'Oro (vedi testo riportato sulla carta).
- Tramy viene posizionato sul campo di gioco (vedi testo riportato sulla carta).



AZIONI

GIOCARE UN PERSONAGGIO

I Personaggi vengono usati principalmente per acquisire carte dal campo di gioco, tramite i loro valori di **Forza** o di **Cosmo**.

Il giocatore di turno può giocare tutte le carte Personaggio che desidera della propria mano. Per giocare un Personaggio, il giocatore di turno lo posiziona a faccia in su sul campo di gioco, sotto la carta che vuole acquisire.

Alcuni Personaggi sono dotati di effetti aggiuntivi, che il giocatore di turno può decidere di utilizzare o meno a seconda della propria strategia.

ACQUISIRE UNA CARTA DAL CAMPO DI GIOCO

L'obiettivo principale del gioco è quello di acquisire nuove carte. Chiunque le ottenga, diventa più potente e soprattutto guadagna PV alla fine della partita.

Ci sono due metodi principali di acquisizione delle carte:

- **Acquisizione tramite Forza (combattimento)**
- **Acquisizione tramite Cosmo (alleanza)**

È possibile acquisire una carta presente sul campo di gioco al raggiungimento del suo costo in **Forza** o in **Cosmo**. Il giocatore può utilizzare quante carte desidera, cumulandone il valore di **Forza** o di **Cosmo**.

Le carte acquisite tramite la Forza vengono immediatamente scartate e

Attenzione: in quell'istante si applicano i loro effetti Sconfitta e Fiamma.

La carta acquisita tramite Cosmo viene invece immediatamente posta nella mano del giocatore che ha effettuato l'acquisizione (il quale può, quindi, giocarla già a partire dal turno in corso).

Attenzione: in quell'istante si applicano i loro effetti Sconfitta e Fiamma.

Tutte le carte utilizzate per l'acquisizione vengono scartate: è quindi possibile utilizzare ogni carta una sola volta per turno (a meno che non venga pescata di nuovo).

Attenzione: Come indicato sul tabellone, il costo in Forza e in Cosmo della carta che si trova nella sesta casella del campo di gioco è ridotto di 1.

GIOCARE UN'ARMATURA

Il giocatore di turno può giocare una sola Armatura alla volta. Se decide di giocare un'Armatura, quella sul campo di gioco viene scartata. L'Armatura giocata dev'essere posta a faccia in su nel suo spazio di gioco.

Le Armature possono essere utilizzate per eseguire una sola delle azioni seguenti:

- Acquisire una carta dal campo di gioco (utilizzandone il valore in **Cosmo**)
- Attivare l'effetto **Attivazione** indicato su di essa

L'Armatura resta in gioco finché non viene utilizzata: non viene, quindi, scartata alla fine del turno e può essere conservata per il turno successivo.



Le 3 carte giocate hanno un valore cumulativo di **Forza** pari a 6.

Aghora viene dunque acquisito e posto nel mazzo degli scarti, non prima di attivare il proprio effetto **Sconfitta**.

Leda, che non possiede **Cosmo**, viene ferito dall'effetto **Sconfitta** di **Aghora**.



Ogni carta **Seiya** beneficia dell'effetto di **Marin** e guadagna +1 **Cosmo**.

Le 4 carte giocate hanno un valore cumulativo di **Cosmo** pari a 6.

Il costo in **Cosmo** delle carte che si trovano nella sesta casella viene ridotto di 1, quindi **Mu** viene acquisito e posto immediatamente nella mano del giocatore di turno.

EFFETTI

Molte delle carte presenti nel gioco sono dotate di effetti, suddivisi in 2 categorie principali:

Effetto del campo di gioco: si attiva quando la carta si trova sul campo di gioco (testo bianco su fondo scuro).

- **Comparsa:** questo effetto si attiva una sola volta, nel momento in cui la carta viene girata e posta sul campo di gioco.
- **Sconfitta:** questo effetto si attiva una sola volta, nel momento in cui un giocatore acquisisce la carta dal campo di gioco (prima che venga scartata o posta nella mano del giocatore).

Effetto di gioco: si attiva quando la carta viene giocata dalla mano di un giocatore (testo scuro su fondo chiaro).

- **Entrata in gioco:** questi effetti sono facoltativi e possono essere attivati una sola volta, nel momento in cui la carta viene giocata dalla mano di un giocatore. Il giocatore di turno può decidere di non attivare l'effetto di Entrata in gioco; in tal caso, l'effetto non si verificherà in questo turno.
- **Attivazione (Scarto, Ferita o Distruzione):** Questi effetti sono facoltativi e possono essere attivati una sola volta. Se il giocatore decide di applicare l'effetto, la carta ne subisce le conseguenze e viene **scartata**, **ferita** o **distrudda**. In tal caso, i suoi valori di **Forza** e **Cosmo** vanno perduti per il turno in corso. *I testi riportati sulle carte, tuttavia, prevalgono sull'applicazione delle regole.*

CURARE UN PERSONAGGIO



Le carte su cui è riportato un valore di **Cura** consentono di curare un numero di Personaggi feriti pari al valore riportato sulla carta stessa.

Come tutte le altre azioni di gioco, subito dopo l'utilizzo del loro valore di **Cura** le carte vengono immediatamente riposte nel mazzo degli scarti.

La cura di un Personaggio ferito ti consente di rimuovere il segnalino Ferita (A) apposto su di esso. Il Personaggio curato viene riposto, subito dopo, nel mazzo degli scarti del suo possessore (B).



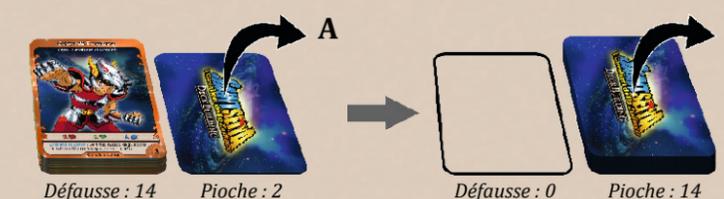
Di seguito viene riportato un piccolo glossario dei termini chiave del gioco:

- **Acquisizione:** una carta acquisita dal campo di gioco viene posta nel mazzo degli scarti (se l'acquisizione viene effettuata attraverso la **Forza**) o nella mano del giocatore che la acquisisce (se l'acquisizione viene effettuata tramite il **Cosmo**).
- **Ferita:** i Personaggi feriti vengono posti in gioco a faccia in su davanti al loro possessore, e su di essi viene posizionato un segnalino Ferita. Finché un Personaggio è ferito, non può essere utilizzato né scartato dal suo possessore.
- **Riempire nuovamente il campo di gioco:** scoprire nuove carte dalla riserva e posizionarle nelle caselle vuote del campo di gioco da destra verso sinistra. In quel momento si applicano gli effetti Comparsa.
- **Scarto:** le carte scartate vengono poste nel mazzo degli scarti del loro possessore.
- **Distruzione:** Le carte distrutte vengono poste sotto il segnalino Eroe del loro possessore. Quelle carte non vengono più considerate in gioco fino al termine della partita.
- **Eliminazione:** le carte eliminate vengono poste nel mazzo comune degli scarti, che si trova sul tabellone.
- **Cura:** i Personaggi curati vengono posti nel mazzo degli scarti del loro possessore e i loro segnalini Ferita vengono rimossi.

PESCARRE

Le carte vengono pescate dal mazzo di ogni giocatore e vengono poste nella sua mano. Se un giocatore deve pescare una carta ma il suo mazzo è vuoto, ripristina immediatamente il proprio mazzo mescolando il suo mazzo degli scarti.

Esempio: il giocatore di turno deve pescare 5 carte. Inizia pescando le 2 carte rimaste nel suo mazzo (A), dopodiché mescola le 14 carte presenti nel proprio mazzo degli scarti e pesca dal mazzo così ripristinato le 3 carte mancanti (B).



VINCITORE

Quando la partita giunge al termine ogni giocatore conta i Punti vittoria (PV) riportati sulle proprie carte (in mano, nel mazzo, nel mazzo degli scarti, sui Personaggi feriti e nell'Armatura ancora in gioco). *Attenzione: le carte distrutte, poste sotto i segnalini Eroe, non contano ai fini di tale calcolo.*

Il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di PV totali sarà dichiarato vincitore.



Condizionate



2 PV



5 PV

Le carte contrassegnate dall'icona «*» forniscono PV a seconda del verificarsi o meno di alcune condizioni:

- **Atena** fornisce 1 PV aggiuntivo per ogni gruppo di 10 carte nello spazio di gioco del suo possessore. Per esempio, se durante la partita un giocatore ha accumulato 37 carte in totale, Atena gli fornirà 3 PV.
- **Marin** fornisce 3 o 4 PV se il suo possessore è colui che possiede il maggior numero di carte Eroe a fine partita. Ciascun giocatore inizia la partita con 9 carte Eroe.
- **Shaina** fornisce 3 o 4 PV se il suo possessore è colui che possiede più Cavalieri d'Argento a fine partita. Nel gioco ci sono 42 carte Cavaliere d'Argento in totale.
- **Leda** fornisce 2 PV se il suo possessore ha acquisito almeno una carta Spica durante la partita. Nel gioco ci sono 2 carte Spica in totale.
- **Spica** fornisce 2 PV se il suo possessore ha acquisito almeno una carta Leda durante la partita. Nel gioco ci sono 2 carte Leda in totale.
Esempio: se un giocatore possiede una carta Spica e una carta Leda, otterrà 4 PV.
- **Jango** fornisce 1 PV aggiuntivo per ciascuna carta Cavaliere nero dal nome diverso nel tuo spazio di gioco. Nel gioco ci sono 12 carte Cavaliere nero, per un totale di 6 Cavalieri neri diversi. Anche Jango è un Cavaliere nero, quindi fornisce da un minimo di 1 PV a un massimo di 6 PV, se il giocatore possiede tutti e 6 i Cavalieri neri.
- **Jaki** fornisce 1 PV aggiuntivo per ogni gruppo di 5 carte sotto il segnalino Eroe del suo possessore (le carte distrutte durante la partita).
Esempio: se ci sono 12 carte sotto il segnalino Eroe di un giocatore, Jaki fornirà 2 PV a quel giocatore.

Non appena termina il conteggio dei PV, bisogna suddividere le carte separando i mazzi da 15 associati a ogni eroe e rimescolare le 125 carte rimaste. In questo modo può iniziare una nuova partita.

RIASSUNTO

1. Fase Principale :

- Giocare carte dalla propria mano.
- Acquisire carte dal campo di gioco.
- Attivare gli effetti delle carte giocate.

2. Fase di mantenimento :

- Mettere nel mazzo degli scarti le carte giocate.
- Dopodiché, pescare un numero di carte sufficiente a ripristinare una mano di 5 carte.
- Eliminare la sesta carta del campo di gioco, riposizionare le altre carte e riempire nuovamente il campo di gioco.

INFORMAZIONI

Nel nostro sito e sui nostri canali social potete trovare video esplicativi e ulteriori informazioni su questo gioco:

www.3emmegames.it



Autori : Maxime Babad e Nicolas Badoux

Un ringraziamento al team di Tsume-Art, ai tester e ai nostri cari.

©Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation

All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.



TOEI ANIMATION
Since 1956

