

Le jeu se compose d'un jeu de 55 cartes:

- une série de 10 cartes représentant les Gardes
- une série de 10 cartes représentant les Ombres
- une série de 16 cartes/armes pour les Gardes
- une série de 16 cartes/armes pour les Ombres
- N 2 carte Legenda (utiles aux joueurs pour comprendre comment les armes interagissent)
- 1 carte Trésor de Saint Pierre

BUT DU JEU

L'objectif des joueurs est de gagner pour premier deux manches, c'est à dire d'éliminer tous les personnages de l'adversaire.

PREPARATION DU JEU

Les joueurs décident qui joue dans le rôle des Gardes et qui dans le rôle des Ombres.

Les joueurs divisent alors les personnages et les cartes/armes en quatre groupes distincts: les Gardes, les Ombres, cartes/armes pour les Gardes, cartes/armes pour les Ombres. Ils les mélangent. Les Gardes reçoivent la carte Trésor, qu'ils mettent au centre de la table.

LE JEU

Chaque joueur pioche 5 caractères et 5 cartes/arme de ses jeux, celles-ci formeront son équipe et sa dotation initiale. Ensuite, chaque adversaire met visible sur la table ses cinq personnages et à chacun donne une carte/arme, entre ceux en sa possession, qui reste couverte sur la table. Le jeu est maintenant divisé en une série de défis dans lesquels le joueur qui attaque s'arrête quand tous ses personnages ont fait une attaque ou les adversaires sont tous supprimés. Il est permis d'attaquer un personnage adversaire plusieurs fois dans le même tour avec différents personnages.

PREMIER TOUR

SEQUENCE DE L'ATTAQUE

- Les joueurs tirent au sort pour décider qui sera le premier à attaquer l'autre.
- Le premier joueur choisit un parmi ses personnages qui sera l'attaquant et un personnage adversaire sera le défenseur.
- Le joueur décide s'il veut rester avec l'arme offensive du personnage (caractérisé par la couleur d'arrière-plan rouge) ou avec une autre arme offensive qui lui a remis dans la phase précédente.
- La carte du personnage d'attaque doit faire une rotation de 90° pour signaler son attaque et la carte/arme choisie doit être découverte
- Le joueur attaqué maintenant découvre lui aussi sa carte/arme attribuée à son personnage et la montre découverte sur la table.
- Les deux adversaires vérifient si l'arme de l'attaquant a été arrêtée par la carte de la défense correspondante (comme vous pouvez voir sur la carte Legenda)
- Dans le cas positif le défis se termine sans autre effet et le rôle des joueurs s'inverse.

- Si l'attaque n'a pas été arrêtée avec succès, le personnage sous attaque est éliminé du tour et sa carte/arme

est mise au fond de son jeu de cartes/armes.

- Même dans ce dernier cas, le défi est terminé et les rôles des joueurs sont inversés: l'attaquant devient le défenseur et vice-versa. Les attaques se poursuivent en alternance jusqu'au moment quand un joueur ne peut effectuer des attaques parce que tous ses personnages sont déjà mis en rotation 90° (c'est à dire qu'ils ont déjà attaqué) ou supprimés.

Il est possible, même très probable, que à un des deux joueurs, à la fin d'un tour, reste un ou plusieurs personnages inutilisés. Maintenant, le tour est terminé et on va préparer la suite, comme décrit ci-dessous.

Tours successifs

Les joueurs récupèrent les cartes/armes des personnages qui peuvent encore jouer et ils les réattribuent à nouveau comme ils le souhaitent et, si veulent, ils peuvent les jeter toutes ou en partie et les remplacer par le même nombre de cartes tirées de leur jeu Armes. L'attaque suit alors la même séquence du premier tour. Les tours continuent jusqu'au moment quand un joueur supprime le dernier personnage adverse. A ce point le jeu est terminé et le gagnant reçoit en récompense la carte du Trésor de Saint-Pierre.

Les joueurs procèdent au prochain défis avec les mêmes règles, jusqu'à ce que l'un des deux adversaires ne reçoit pas une deuxième victoire, à quel point le jeu se termine avec sa victoire finale.

Visitez-nous à: www.italypromo.com