

## **Sewers of Luna City**

A Doomtrooper Boardgame

By Brian Winter

Edited by Cyberhunter

**Giocatori.** Da 2 a 8 Giocatori.

**Età.** 14+ anni.

**Durata.** 60-90 minuti.

**Trama.** In SEWERS of LUNA CITY, i Giocatori guidano in battaglia un Commando dell'Alleanza o dell'Oscura Legione nel labirinto di fogne di Luna City.

**Scopo.** In SEWERS of LUNA CITY, i Giocatori devono distruggere le forze degli avversari e conquistare il loro Quartier Generale.

**Contenuto.** Qui di seguito è elencato il materiale necessario per giocare a SEWERS of LUNA CITY:

- 1 Regolamento
- 1 Mappa delle Fogne di Luna City
- 1 Set carte
- 8 Tasselli Corporativi
- 20 Tasselli Iniziativa numerati
- 50 Segnalini blu
- 50 Segnalini grigi
- 100 Segnalini verdi
- 100 Tasselli Guerriero

**Materiale.** Qui di seguito è descritto il materiale contenuto nella scatola base di SEWERS of LUNA CITY:

**Fogne di Luna City.** Le Fogne di Luna City sono suddivise in 9 sezioni. Ogni Sezione è composta da stanze e corridoi.

*Stanza.* Le stanze possono presentare due icone: l'icona Stendardo e l'icona Tesoro. Quando è presente l'Icona Stendardo significa che la stanza può essere scelta da un Giocatore come suo Quartier Generale. Quando è presente l'Icona Tesoro significa che la stanza può essere perquisita per ottenere una carta Tesoro (a meno che non sia già stata perquisita).

*Corridoio.* I Corridoi hanno la sola funzione di collegare le stanze e quindi stabilire dove il Commando può muoversi. Corridoi che non terminano in una stanza sono considerati vicoli ciechi.

**Set di Carte.** Le carte utilizzate in Sewers of Luna City sono tratte dal gioco di carte collezionabili Doomtrooper. Alcune di esse sono uguali alla versione originale, altre invece sono state modificate per adattarsi alle meccaniche di questo gioco da tavolo. Le carte si dividono in due categorie:

*Carte Giocatore.* Le carte Giocatore (dorso verde) sono tutte quelle carte che il Giocatore può utilizzare per comporre il Commando, il Mazzo di Gioco e la Riserva.

*Carte Tesoro.* Le carte Tesoro (dorso blu) sono carte generiche che possono essere utilizzate solo se trovate all'interno delle fogne.

## Regolamento – Sewers of Luna City

**Segnalini.** I segnalini sono usati per tenere il conto di alcune cose, tra le quali i Punti Destino, i Punti Mana ed eventuali contatori di un particolare effetto. Per i segnalini è possibile utilizzare monete, fiches o altro che serva allo scopo.

*Segnalini Punti Destino.* I Punti Destino (segnalini verdi) sono la "moneta" del gioco: servono per pagare determinati effetti delle carte. Ogni giocatore ha una propria pila di Punti Destino. Ogni giocatore inizia con 5 Punti Destino.

*Segnalini Punti Mana.* I Punti Mana (segnalini blu) rappresentano l'energia della Luce necessaria per attivare gli incantesimi dell'Arte. Ogni giocatore ha una propria pila di Punti Mana. Ogni giocatore inizia con 10 Punti Mana. All'inizio di ogni Turno di Gioco, i Punti Mana rigenerano automaticamente fino al limite massimo consentito, di solito 10.

*Segnalini Generici.* I Segnalini generici (segnalini grigi) rappresentano stati, situazioni o effetti temporanei che è necessario visualizzare durante la partita.

**Preparazione.** Qui di seguito sono elencate le fasi per preparare una partita di SEWERS of LUNA CITY:

**Punti Composizione.** Di comune accordo scegliete il numero di Punti Composizione che si hanno a disposizione. Si consiglia:

- 30 Punti Composizione per una Partita breve.
- 50 Punti Composizione per una Partita media.
- 100 Punti Composizione per una Partita lunga.

**Commando.** Le regole per comporre il Commando sono le seguenti:

- Scegli un'organizzazione del mondo di Mutant Chronicles: Bauhaus, Capitol, Cybetronic, Fratellanza, Indipendenti, Imperiali, Mishima o Oscura Legione.
- Il Commando deve essere composto da Guerrieri appartenenti all'organizzazione scelta.
- I Guerrieri del Commando sono acquistati spendendo i Punti Composizione.
- Il costo di un Guerriero è pari al suo valore (V).
- I Punti Composizione non utilizzati sono persi.
- Il Commando può essere composto da un numero qualsiasi di Guerrieri.
- Un Guerriero può essere acquistato più volte, fatta eccezione per le Personalità, le quali possono essere inserite in una sola copia.
- Se due o più Commando presentano la stessa Personalità, si tira a sorte: chi vince può tenere la Personalità mentre gli altri dovranno sostituirla.
- Ogni Guerriero deve essere rappresentato da una singola carta: non è possibile acquistare 6 guerrieri di un tipo ed avere solo 3 carte a rappresentarli.

**Mazzo di Gioco.** Le regole per comporre il Mazzo di Gioco sono le seguenti:

- Il Mazzo di Gioco deve avere almeno 60 carte.
- Il Mazzo di Gioco deve essere composto da carte appartenenti all'organizzazione scelta o da carte Generiche.
- Il Mazzo di Gioco non può contenere Guerrieri.
- Il Mazzo di Gioco può contenere fino a 4 copie della stessa carta, fatta eccezione per le Reliquie, le quali possono essere inserite in una sola copia (compresa la Riserva).

**Riserva.** Le regole per comporre la Riserva sono le seguenti:

- La Riserva è facoltativa.
- La Riserva può contenere un massimo di 25 carte.
- La Riserva deve essere composta da carte appartenenti all'organizzazione scelta o da carte Generiche.

## Regolamento – Sewers of Luna City

- La Riserva non può contenere Guerrieri.
- La Riserva può contenere fino a 4 copie della stessa carta, fatta eccezione per le Reliquie, le quali possono essere inserite in una sola copia (compreso il Mazzo di Gioco).

- **NOTA.** Il Mazzo di Gioco e la Riserva formano la Collezione. Quando un effetto permette di pescare carte dalla Collezione, si pesca dal Mazzo di Gioco o dalla Riserva.

**Mazzo dei Tesori.** Il Mazzo dei Tesori è composto da carte generiche che potranno essere recuperate dal Commando durante l'esplorazione delle Fogne di Luna City. Prendete il Mazzo dei Tesori, mischiatelo e ponetelo in una posizione accessibile a tutti i Giocatori.

**Iniziativa.** Prendete i Tasselli Iniziativa, poneteli sul tavolo coperti e mischiateli. Ogni Giocatore prende un tassello. L'ordine d'Iniziativa permane per tutta la durata della Partita.

- **NOTA.** Il sorteggio d'iniziativa può essere fatto alla fine di ogni Round di gioco per cambiare ogni volta l'ordine di gioco.

**Fogne di Luna City.** Prendete le sezioni che compongono le Fogne di Luna City. Il numero di sezione utilizzate dipende dal numero dei partecipanti:

N° 6 sezioni per 2 Giocatori	N° 14 sezioni per 6 Giocatori
N° 8 sezioni per 3 Giocatori	N° 16 sezioni per 7 Giocatori
N° 10 sezioni per 4 Giocatori	N° 18 sezioni per 8 Giocatori
N° 12 sezioni per 5 Giocatori	

In ordine di Iniziativa, ogni Giocatore prende una sezione e la piazza scoperta sul tavolo. Le Sezioni devono essere poste adiacenti l'una all'altra. Sempre in ordine di iniziativa, ogni Giocatore sceglie una stanza con l'Icona Bandiera e vi piazza il suo Tassello Corporativo e tutti i Tasselli Guerriero: questo sarà il suo Quartier Generale.

**Tavolo di Gioco.** Alla fine della preparazione, il tavolo di gioco dovrebbe essere simile alla seguente figura:

[INSERIRE IMMAGINE TAVOLO DI GIOCO]

- 1- Fogne di Luna City
- 2- Area Giocatore 1
  - 2a Commando
  - 2b Mazzo di Gioco
  - 2c Riserva
  - 2d Punti Destino & Mana
  - 2e Pila degli Scarti
  - 2f Pila delle Eliminate
  - 2g Tassello Iniziativa
- 3- Mazzo dei Tesori
- 4- Pile comuni dei Segnalini
- 5- Area Giocatore 2
  - 5a Commando
  - 5b Mazzo di Gioco
  - 5c Riserva
  - 5d Punti Destino & Mana
  - 5e Pila degli Scarti
  - 5f Pila delle Eliminate
  - 5g Tassello Iniziativa

**Svolgimento.** Ogni Giocatore effettua il suo Turno di Gioco in ordine di Iniziativa decrescente. Quando tutti i Giocatori hanno compiuto il loro Turno di Gioco, il Round termina e si ricomincia sempre in ordine di iniziativa decrescente. Qui di seguito sono elencate le fasi che compongono il Turno di gioco di SEWERS of LUNA CITY:

**Fase I: Mantenimento.** In questa Fase decidi se mantenere attivi effetti che hanno un Costo di Mantenimento. Solitamente per pagare i Costi di Mantenimento si usano i Punti Destino o Punti Mana. Puoi scegliere liberamente con quale ordine pagare i costi e se pagare tutti i costi. Se non possiedi Punti Destino/Mana sufficienti le carte che non sono state pagate sono scartate/eliminate immediatamente. In questa Fase nessuno può giocare carte, attivare effetti o effettuare azioni.

**Fase II: Inizio del Turno.** In questa Fase prepari le tue forze schierate sul campo per affrontare il Turno di Gioco. L'Inizio del Turno è suddiviso in 3 sotto-fasi che devono essere eseguite nel seguente ordine.

- **Acquisire Punti Destino**

Acquisisci Punti Destino da carte o effetti in gioco.

- **Rigenerare Punti Mana**

I Punti Mana rigenerano automaticamente fino al limite massimo consentito, di solito 10 punti.

- **Pescare**

Puoi pescare quante carte ti servono per arrivare a 7. Se si esauriscono le carte del Mazzo di Gioco, il gioco può continuare finché il giocatore ha ancora guerrieri in gioco. Se durante il primo turno un giocatore rimane con meno di sette carte in mano, può pescare durante la propria fase Pescare. Ovviamente, questo può succedere solo al giocatore secondo di mano. Nella propria fase Pescare del primo turno di gioco è possibile pescare solo fino a sette carte.

- **NOTA.** Se è il primo Turno di gioco, il primo giocatore di turno NON usufruisce di una Fase Pescare. Il primo Turno di gioco del primo giocatore inizia direttamente con la Fase Azioni.
- **NOTA.** Pescare le carte è considerato un evento "istantaneo" e nessuna carta può essere giocata mentre un giocatore sta pescando le carte. Appena il giocatore pesca la sua ultima carta, ha inizio la Fase successiva.

In questa fase puoi giocare le carte che riportano le seguenti diciture: "Giocabile in ogni Momento" e "Giocabile all'Inizio del tuo Turno".

**Fase III: Azioni.** Questa è la fase centrale del Turno di Gioco durante la quale hai la possibilità di introdurre nuove carte in gioco ed attivare effetti. Hai a disposizione 3 Azioni. Esistono DUE differenti tipi di Azione: AZIONE DEFINITA e AZIONE INDEFINITA. Quando hai a disposizione delle Azioni, hai a disposizione una di queste 2 tipologie. All'inizio del tuo turno, possiedi tre Azioni Indefinite. Quando decidi cosa fare con queste azioni, gli dai una definizione.

Una volta che un'Azione è stata definita, non può essere cambiata. La maggior parte delle carte che ti forniscono Azioni extra ti diranno che tipo di Azione stai per ricevere. Se non c'è una designazione, si presume che siano Azioni Indefinite.

Un'Azione può anche essere ripetuta più volte, salvo eventuali limitazioni, fino a che hai a disposizione Azioni da eseguire e possono essere svolte nell'ordine che si vuole. Si può anche non eseguire alcuna Azione. Ogni Azione non eseguita è persa e non può essere recuperata nel Turno seguente.

- **NOTA.** Azioni aggiuntive guadagnate tramite carte o effetti possono essere usate a discrezione del giocatore (a meno che l'effetto o la carta non specifichi che debbano essere compiute dallo stesso guerriero che le fornisce).

Le Azioni a tua disposizione sono le seguenti:

### ● Muovere Guerrieri

Al costo di un'Azione, puoi muovere uno o più Guerrieri in gioco. Prendi un Tassello Guerriero, percorri un corridoio che conduce ad un'altra stanza e piazza il tassello nella stanza di destinazione. A questo proposito tenete presente che:

- ✓ Puoi effettuare questa azione solo una volta per Turno di gioco.
- ✓ Puoi piazzare il Tassello in qualsiasi punto della stanza, fatta eccezione per gli spazi già occupati da altri Tasselli o dalle Icone Stendardo e Tesoro.
- ✓ Piazzare un Tassello Guerriero all'imboccatura di un corridoio non preclude l'accesso alla stanza.

### ● Cercare Tesoro

Al costo di un'Azione, puoi cercare un Tesoro con un tuo Guerriero. A questo proposito tenete presente che:

- ✓ Puoi effettuare questa azione una volta per Turno di gioco.
- ✓ Puoi effettuare questa azione se nella stanza è presente un'Icona Tesoro.
- ✓ Puoi effettuare questa azione se nella stanza sono presenti solo Guerrieri del tuo Comando.
- ✓ Quando effettui questa azione pesca una carta dal Mazzo Tesori e tieni in mano.
- ✓ Quando effettui questa azione prendi un segnalino generico e ponilo sull'Icona Tesoro a segnalare che in questa stanza il Tesoro è già stato recuperato.

### ● Andare in Copertura

Al costo di un'Azione è possibile mandare un Guerriero in Copertura. La carta del guerriero messo in Copertura deve essere voltata a faccia in giù con tutte le carte assegnategli (se il guerriero è ferito, la carta guerriero rimane in posizione orizzontale). I guerrieri in copertura devono tener conto delle seguenti regole:

- ✓ I guerrieri in Copertura non possono attaccare ma possono essere attaccati e ricevono un bonus di +3 nel loro valore di Armatura (A). Un guerriero resta al Coperto durante il combattimento e anche dopo, se sopravvive.
- ✓ I guerrieri feriti possono andare in Copertura e sono girati a faccia in giù, ma vengono messi in posizione orizzontale, per indicare che sono feriti.
- ✓ Un giocatore può vedere in qualunque momento quali sono le carte che ha messo in Copertura, ma gli altri giocatori non possono farlo. Se si possiede più di un guerriero al Coperto, non è consentito spostarli sul tavolo di gioco per confondere l'avversario.

### ● Uscire dalla Copertura

Far uscire un guerriero dalla Copertura costa un'Azione. La carta del guerriero con tutte le carte assegnategli vengono voltate a faccia in su (se il guerriero è ferito, la carta guerriero rimane in posizione orizzontale). Un guerriero non può attaccare nello stesso Turno in cui esce dalla Copertura, a meno che una carta lo consenta.

### ● Assegnare un Dono della Simmetria

Al costo di un'Azione è possibile assegnare un Dono dell'Oscura Simmetria a un guerriero dell'Oscura Legione in gioco. A questo proposito tenete presente che:

- ✓ Tutte le carte dell'Oscura Simmetria sono considerate "Doni".
- ✓ Le carte dell'Oscura Simmetria rimangono assegnate al guerriero dell'Oscura Legione e gli effetti possono essere usati immediatamente.
- ✓ I DONI DELL'OSCURA SIMMETRIA (MINORI), che sono meno potenti e possono essere assegnati a qualsiasi guerriero dell'Oscura Legione (se non altrimenti indicato).
- ✓ I DONI ERETICI MINORI, sono generalmente Doni dell'Oscura Simmetria che possono essere assegnati solo agli Eretici o guerrieri considerati tali.

✓ I DONI DEGLI APOSTOLI (MAGGIORI), essi devono essere assegnati a SEGUACI dell'Apostolo indicato (SEGUACE DI ALGEROTH, SEGUACE DI DEMNOGONIS, ecc).

#### ● Equipaggiare

Al costo di un'Azione (se non indicato diversamente), un Giocatore può assegnare una carta Equipaggiamento ad un Guerriero in gioco. A questo proposito tenete presente che:

- ✓ Un Guerriero può ricevere carte Equipaggiamento solo se è nel Quartier Generale o in una stanza che permette l'assegnazione degli Equipaggiamenti.
- ✓ Un Guerriero può ricevere carte Equipaggiamento marcate con l'Icona della sua organizzazione o generiche.
- ✓ Un Guerriero può ricevere un'Arma Corpo a Corpo, un'Arma da Fuoco, un'Armatura e due Gadget.
- ✓ Alcuni Equipaggiamento possono contenere altre restrizione che devono essere osservate.

#### ● Assegnare una Reliquia

Al costo di un'Azione (se non indicato diversamente), un Giocatore può assegnare una carta Reliquia ad un Guerriero in gioco. A questo proposito tenete presente che:

- ✓ Un Guerriero può ricevere carte Reliquia solo se è nel Quartier Generale o in una stanza che permette l'assegnazione delle Reliquie.
- ✓ Un Guerriero può ricevere carte Reliquia marcate con l'Icona della sua organizzazione.
- ✓ Le carte Reliquia sono uniche. Nessun giocatore può giocare una carta Reliquia se ve ne è già in gioco una identica. Copie di Reliquie scartate possono entrare in gioco in seguito.
- ✓ Alcune Reliquie possono contenere altre restrizione che devono essere osservate.
- ✓ Pur non essendo Equipaggiamenti alcune Reliquie sono armi da Corpo a Corpo, armi da Fuoco, Armature o Gadget; in ogni caso un Guerriero potrà avere solo una carta per le prime tre tipologie e due per i Gadget.

#### ● Assegnare una Missione

Al costo di un'Azione, un Giocatore può assegnare una Missione. Il testo della carta Missione specifica a chi può essere assegnata e quali condizioni essa comporta per essere completata.

- ✓ Le Missioni assegnate al guerriero devono essere compiute da quel guerriero e vanno poste sul guerriero. Le Missioni assegnate ai giocatori vanno poste sul tavolo, vicino al giocatore.
- ✓ Ogni Missione va assegnata prima che sia anche parzialmente completata. Una volta completata, la carta Missione deve essere scartata.
- ✓ Giocatori e guerrieri possono avere assegnate qualsiasi numero di Missioni differenti, ma non è possibile assegnare più copie della stessa Missione allo stesso guerriero o giocatore.
- ✓ Un giocatore può avere una sola missione **TATTICA** in gioco.
- ✓ Quando una Missione viene completata si può assegnare un'altra copia della stessa Missione allo stesso guerriero o allo stesso giocatore.
- ✓ Completare una Missione è sempre una scelta opzionale e non obbligatoria o vincolante. Tuttavia, se viene raggiunto l'obiettivo della Missione, essa deve considerarsi terminata. Non è possibile tenere in gioco una Missione completata.
- ✓ È possibile completare solo una Missione alla volta, ma è sempre possibile guadagnare gli effetti delle Missioni che non sono mai terminate, anche insieme al completamento di un'altra Missione.

#### ● Attivare un effetto

Alcune carte in gioco permettono, al costo di X Azioni, di attivare effetti, utilizzando le Azioni a propria disposizione.

- **NOTA.** Attivare un Effetto di una carta in gioco non è Giocare la Carta.

- **Costruire una Fortificazione**

Al costo di due Azioni, un Giocatore può assegnare una carta Fortificazione ad una Stanza (la carta specificherà dove essa può essere inserita). A questo proposito tenete presente che:

- ✓ Puoi effettuare questa azione se nella stanza sono presenti solo Guerrieri del tuo Commando.
- ✓ Ad ogni stanza può essere assegnata solo una Fortificazione.
- ✓ L'effetto della Fortificazione influenza tutti i Guerrieri presenti nella stanza.

- **Sabotare**

Al costo di un'Azione, un Giocatore può scartare una carta Fortificazione presente in una stanza. A questo proposito tenete presente che:

- ✓ Puoi effettuare questa azione se nella stanza sono presenti solo Guerrieri del tuo Commando.
- ✓ L'effetto della Fortificazione cessa immediatamente dopo il sabotaggio.

In questa fase puoi giocare le carte che riportano le seguenti diciture: "Giocabile in ogni Momento" e "Giocabile al costo di X Azioni".

**Fase IV: Attacco.** Questa è la Fase più importante del Turno di Gioco in quanto attraverso gli scontri tra i tuoi Guerrieri e quelli dell'Avversario puoi ottenere la vittoria. Nell'Universo Tecno-Fantasy di Mutant Chronicles il Combattimento ne è l'essenza fondamentale.

- ✓ Puoi non eseguire questa Fase.
- ✓ Se rinunci ad attaccare, non puoi recuperare questa fase nei Turni seguenti.
- ✓ Puoi eseguire quanti attacchi vuoi.
- ✓ Ogni Guerriero può effettuare solo un attacco per Turno di Gioco, salvo effetti in gioco.
- ✓ Nessun giocatore può compiere Attacchi durante il suo primo turno. Questo include anche Attacchi guadagnati da carte Speciali e da altri effetti.

Le fasi del combattimento sono le seguenti:

- **Annunciare attaccante e Difensore**

Indipendentemente dall'esito dello scontro, i due guerrieri sono sempre indicati come Attaccante e Difensore durante il combattimento. Ci sono alcune regole da tenere presente quando si sceglie l'Attaccante e il Difensore:

- ✓ Puoi utilizzare qualsiasi tuo Guerriero in gioco (Attaccante).
- ✓ Il Bersaglio del tuo attacco (Difensore) deve essere nella stessa stanza con il tuo Attaccante.
- ✓ Puoi attaccare qualsiasi Guerriero avversario: non esistono restrizioni di affiliazione.
- ✓ Non puoi attaccare i tuoi Guerrieri.

- **Annunciare Tattica di Combattimento**

Il giocatore che attacca annuncia quale Tattica di Combattimento (C o S) userà l'Attaccante. Ciò determina quali sono i valori di attacco, gli Equipaggiamenti e i modificatori che l'Attaccante e il Difensore potranno utilizzare durante questo combattimento.

- ✓ La scelta dell'Attaccante è vincolante per il Difensore, il quale dovrà far fronte allo scontro con la stessa Tattica.

- ✓ A prescindere dalle posizioni dei Tasselli, ogni Guerriero può essere attaccato in Corpo a Corpo o con Armi da Fuoco.

● **Determinare i valori di Combattimento**

Confrontare il valore dell'Attaccante nella Tattica di Combattimento scelta (C o S) con il valore Armatura (A) del Difensore. Se il valore dell'Attaccante è maggiore o uguale al valore di Armatura del Difensore, il Difensore sarà ferito. Normalmente, lo scambio di colpi in un combattimento è simultaneo, perciò anche il Difensore confronterà il suo valore in C o S con il valore Armatura (A) dell'Attaccante e anche in questo caso se il valore C o S del Difensore è maggiore o uguale a quello di Armatura (A) dell'Attaccante, l'Attaccante sarà ferito.

● **Modificare i Valori di Combattimento**

A partire dal Giocatore che attacca, a turno, i giocatori possono giocare carte che influenzano il combattimento. Tali carte riportano sul testo "GIOCABILI DURANTE IL COMBATTIMENTO". Il Giocatore che attacca può giocare quante carte vuole indicando quando ha finito di giocare, così come può farlo l'avversario che si difende indicando anche lui quando ha finito di giocare. Successivamente anche gli altri giocatori possono giocare carte. A quel punto il giocatore che attacca può ulteriormente giocare altre carte, e così via, fino a quando nessun giocatore non vuole più giocare altre carte.

● **Risolvere il Combattimento**

Tenendo conto di tutti i modificatori giocati, si confrontano per un'ultima volta i valori di combattimento dei guerrieri e si determina se uno dei due guerrieri o entrambi sono rimasti feriti. Se il valore di attacco modificato di un guerriero è maggiore o uguale al valore modificato di Armatura (A) dell'avversario, l'avversario risulta ferito. Se il valore di attacco modificato è invece minore del valore modificato di Armatura (A) l'avversario resiste all'attacco e non riceve nessun tipo di danno.

● **Determinare lo Stato dei Guerrieri**

I guerrieri feriti nello scontro sono ruotati di 90 gradi in orizzontale, per indicare appunto che sono stati feriti.

- ✓ Un guerriero che riceve una ferita non è influenzato negativamente nei suoi valori di combattimento, nelle sue abilità o negli equipaggiamenti che usa.
- ✓ Un guerriero ferito attacca e si difende normalmente, come un guerriero illeso.
- ✓ Un guerriero ferito viene ucciso se riceve un'ulteriore ferita.
- ✓ Uccidere automaticamente un guerriero significa infliggere contemporaneamente due ferite.
- ✓ Un Guerriero ucciso fa guadagnare all'avversario un numero di Punti Destino pari al suo valore (V) modificato.

In questa fase puoi giocare le carte che riportano le seguenti diciture: "Giocabile in ogni Momento" e "Giocabile durante un Combattimento".

**Fase V: Fine del Turno.** Questa Fase termina il Turno di Gioco di un Giocatore. Un giocatore, in questa fase, deve scartare tutte le carte eccedenti le sette che può tenere in mano. Se ha in mano 7 o meno carte, può comunque scartare una carta dalla sua mano. Le carte scartate finiscono nella Pila degli Scarti.

In questa fase puoi giocare le carte che riportano le seguenti diciture: "Giocabile in ogni Momento" e "Giocabile alla fine del Turno": le carte devono essere giocate prima che l'avversario scarti la sua carta perchè questa azione è il termine del Turno.

**Vittoria.** In SEWERS of LUNA CITY è possibile conseguire la vittoria in 2 modi differenti: eliminando tutti i Guerrieri dell'avversario oppure ottenendo il controllo del suo Quartier Generale per tre Rounds consecutivi. Il controllo del Quartier Generale si ottiene piazzando almeno un proprio Guerriero nella stanza con lo stendardo avversario.



**Situazioni di Gioco.** Qui di seguito sono descritte alcune situazioni di gioco che possono accadere in SEWERS of LUNA CITY:

**Carte scartate**

La carta deve essere scartata e messa nella Pila degli Scarti. La carta che viene scartata dal gioco può rientrare in gioco tramite altre carte o effetti.

- ✓ Un guerriero scartato da un effetto non finisce nella Pila degli Scarti ma, riposizionato nel suo Quartier Generale.

**Carte eliminate**

La carta deve essere eliminata e messa nella Pila delle Eliminate. La carta viene eliminata dalla partita e non può rientrare in gioco. La carta che è stata eliminata non è considerata scartata, ma eliminata: questa è una grossa differenza. Per esempio una carta che “non può essere scartata”, può essere eliminata e una carta che “non può essere eliminata dal gioco” può però venire scartata. Se una carta con l’icona dell’eliminazione viene negata attraverso carte o effetti, essa viene comunque rimossa dal gioco anche se non ha avuto effetto sul gioco.

- ✓ Un guerriero ucciso in Combattimento finisce nella Pila delle Eliminate.
- ✓ Un guerriero eliminato da un effetto finisce nella Pila delle Eliminate.

**Bonus derivati**

Alcuni Guerrieri forniscono bonus ed abilità ad altri guerrieri. A questo proposito tenete presente le seguenti regole:

- ✓ I Bonus sono forniti in senso verticale, dall'alto verso il basso, secondo la seguente catena: Leader Corporativo\*, Personalità, Graduato\*, Reparto Speciale\* e Truppa. Quindi una Personalità fornirà i propri bonus a Graduati, Reparti Speciali e Truppa ma, non potrà farlo nei confronti di altre Personalità; un Graduato fornirà i propri bonus a Reparti Speciali e Truppa ma, non potrà farlo nei confronti di Personalità o altri Graduati.
- ✓ I Bonus sono forniti solo ai Guerrieri nella stessa stanza del Guerriero.

(\*) Non presenti nel set base.