

Inizio Turno

Prima di svolgere le tue azioni, vengono usati tutti gli effetti che dicono "all'inizio del turno".

Il giocatore del primo turno della partita ha solo due azioni.

Calare

Ogni carta può essere **Calata** in 2 modi differenti:



Maledizione:
Attacca e Blessa

Preghiera:
Usala e potenzia le tue giocate

Quando una **Maledizione** viene giocata, entra in campo in due stati:

Stasi

Pura

Stasi

Una Maledizione quando viene calata è in **Stasi**:

- Le carte in **Stasi** non possono attaccare.
- La **Stasi** viene rimossa automaticamente da tutte le carte alla fine di ogni turno.

Non trovi ciò che cerchi?

Ogni mazzo ha due carte riassuntive per quanto riguarda le parole chiave specifiche.

Se invece sei alla ricerca del manuale completo, scansiona questo QR code!



Svolgimento del turno

Durante il tuo turno hai **3 Azioni** disponibili.

Puoi spenderle nei seguenti modi:



Giocare una carta dalla mano (**Calare**)



Rimuovere la *Stasi* da una carta



Attaccare con una tua Maledizione



Attivare una tua carta sul campo

Scontro

In uno scontro, **Vince** la carta con Occhio maggiore e la carta con occhio inferiore **Perde**.

Se le carte hanno Occhio uguale, entrambe *perdono*.



La carta che perde:

- Se è **Pura** diventa **Corrotta**.
- Se è **Corrotta** si **Spezza**.

Attenzione!

Una carta **Pura** può quindi attaccare un'altra carta **Pura** con Occhio maggiore, in questo caso *entrambe* le carte si **Corrompono**.

Attacco diretto

Si può attaccare direttamente l'avversario se questo non ha **Maledizioni in campo**, così facendo la carta attaccante "**Blessa**" senza mettere carte nell'Altare.

Pura / Corrotta

Maledizione **Pura**:

- Quando **viene attaccata** o perde uno scontro, si **Corrompe**, diventando quindi **Corrotta** (ruota la carta di 90°).

Maledizione **Corrotta** (carta ruotata di 90°):

- Può attaccare solo carte contro cui vincerà.
- Quando una Maledizione **Corrotta** perde uno scontro, si **Spezza** e, quindi, va nel Vuoto.



Pescata

Pescare sancisce la fine del turno.

La pescata consiste in un "Mulligan":

Metti da parte un numero di carte della tua mano (anche 0), pesca fino ad arrivare ad avere **4 carte** in mano, poi mescola le carte messe da parte nel Mazzo.

Blessare

Dopo aver *Spezzato* una carta in seguito ad uno scontro, puoi decidere di **Blessare**.



- La carta sconfitta va **nel tuo Altare**, invece che nel *Vuoto*.
- **Guadagni Punti Vittoria** pari al valore del Karma della tua Maledizione.

La partita entra nei Turni Finali, quando uno dei due giocatori mette la sua 5° carta nell'Altare.*

* 3 carte → Partita breve
5 carte → Partita standard
7 carte → Partita lunga

Confronto finale

Alla fine dei **5 Turni Finali**, si seleziona un giocatore e, per ogni carta nel suo **Altare** che ha un Occhio corrispondente a una carta nell'Altare dell'avversario, entrambe le carte vengono **messe da parte**.

I giocatori poi confrontano la carta con **Occhio più alto tra quelle rimaste**. Chi ha il valore di Occhio maggiore ottiene **1 Punto Vittoria**, e si continua con le successive carte con Occhio più alto, fino a esaurimento delle coppie.

Il Confronto termina quando **non ci sono più coppie da confrontare**, segnando la fine della partita.



A fine partita, vince il giocatore che ha più Punti Vittoria. Se i Punti Vittoria sono uguali, il giocatore che ha attivato i Turni Finali, vince la partita.