

MANUALE



PORTAL HUNTERS

Edizione Integrale
0.2.3

DEI DICE

Contents

1	Portal Hunters	1
1.1	La Leggenda	1
1.2	Il Gioco	2
1.3	Le Qualità	3
1.4	Iniziamo	3
2	Elementi del gioco	4
2.1	Campo di battaglia	4
2.2	Materiali	5
2.3	Carte	6
2.3.1	Hunter	8
2.3.2	Territorio	10
2.3.3	Equipaggiamento	11
2.3.4	Manufatto	12
2.3.5	Pergamena	14
2.3.6	Portale	15
2.4	Mazzi	16
2.4.1	Mazzo Hunter	16
2.4.2	Mazzo Territori	16
2.4.3	Mazzo Risorse	16
2.5	Pile	17
2.5.1	Discarica	17
2.5.2	Hunter rivelati	17

2.6	Inventario	18
2.7	La mano	18
2.8	Dadi	19
2.8.1	App di Supporto al Gioco	20
2.8.2	Tipi di danno	23
2.9	Effetti	24
2.9.1	Probabilità	24
2.9.2	Difesa	25
2.9.3	Attacco	26
2.9.4	Utilità	27
2.9.5	Malus istantanei	27
2.9.6	Malus temporanei	28
2.9.7	Malus permanenti	29
3	Modalità Duello	30
3.1	Preparazione	30
3.2	Turno di gioco	31
3.2.1	Fase 1 - Esplorazione	31
3.2.2	Fase 2 - Equipaggiamento	32
3.2.3	Fase 4 – Confronto	32
3.2.4	Fase 5 – Battaglia	33
3.2.5	Fase 6 – Conclusione	34
3.3	Fine della partita	35
4	Modalità Avventura	36
4.1	Preparazione del Gioco	36
4.2	Regole del Gioco	37
5	Iconografia	38

5.1	Tipi di carte	38
5.2	Caratteristiche	39
5.3	Malus Permanenti	40
5.4	Altro	40

Portal Hunters

1.1 La Leggenda

In un'era in cui magia e tecnologia si fondono in una unione instabile, il continente è al centro di una lotta per il potere e la sopravvivenza. Antichi portali si sono riaperti, liberando forze dimenticate e creature leggendarie. I reami, un tempo fiorenti, sono ora frammentati in fazioni in guerra, ognuna guidata da Hunter con abilità straordinarie. Si narra che, nei tempi antichi, i Precursori custodissero l'equilibrio tra le arti arcane e l'ingegno meccanico. Sparse per il continente, antiche strutture giacevano dimenticate, considerate semplici rovine prive di potere. Recentemente, questi portali dormienti hanno iniziato a risvegliarsi, aprendo varchi verso terre sconosciute ed emanando energie misteriose. Si crede che questi portali siano opera dei Precursori, il loro capolavoro o forse la causa della loro rovina. La loro inattesa riattivazione ha sconvolto l'equilibrio del mondo, scatenando conflitti e ambizioni senza precedenti. Ora, Hunter emergono dalle ombre: maghi che manipolano gli elementi, ingegneri creatori di meraviglie tecnologiche, ladri astuti, paladini devoti, berserker impetuosi e chierici saggi. Ognuno cerca di scoprire i seg-

reti dei portali e di lasciare il proprio segno nel destino del continente.

1.2 Il Gioco

In Portal Hunters, controllerai una compagnia di Hunter, ognuno con abilità straordinarie e caratteristiche uniche. Utilizzando un mazzo di carte personalizzabile, guiderai la tua compagnia attraverso strategie complesse, gestendo risorse vitali e affrontando Hunter avversari in battaglie avvincenti.

- **Hunter e Classi Uniche:** Scegli tra le diverse classi, che includono maghi, ingegneri, ladri, paladini, berserker e chierici. Ogni classe offre abilità speciali e stili di gioco distinti, permettendoti di creare sinergie potenti all'interno della tua compagnia.
- **Strategia Profonda:** Pianifica attentamente le tue azioni in base alle fasi di gioco, gestendo materiali preziosi come Cristalli, Lingotti e Petrolio per attivare abilità e potenziare i tuoi Hunter.
- **Combattimento Dinamico:** Il sistema di combattimento interattivo ti permette di rispondere in tempo reale alle mosse degli avversari, utilizzando abilità e tattiche originali.
- **Gestione delle Risorse:** Raccogli e utilizza materiali per potenziare i tuoi Hunter con potenti armi e armature e trova rare scritture e manufatti. Ogni decisione conta per mantenere l'equilibrio tra attacco e difesa.
- **Ambientazione Evocativa:** Esplora territori misteriosi, sco-

pri antichi portali e affronta le insidie delle trappole avversarie. Ogni partita è un viaggio unico nel continente.

1.3 Le Qualità

Personalizzazione: Costruisci il tuo mazzo con una vasta gamma di carte, creando combinazioni uniche che si adattano allo stile della tua compagnia.

- **Interazione Elevata:** Le meccaniche di gioco incoraggiano l'interazione costante tra i giocatori, rendendo ogni partita imprevedibile ed emozionante.
- **Equilibrio Perfetto:** Ogni classe e abilità è bilanciata per offrire un'esperienza di gioco equa, dove la strategia e l'ingegno, con un po' di fortuna, portano alla vittoria.
- **Arte e Design Coinvolgenti:** Avventurati in un mondo visivamente stupefacente, con illustrazioni dettagliate che danno vita agli Hunter e alle terre del continente.

1.4 Iniziamo

Sei pronto a scrivere la tua storia? Raduna i tuoi Hunter, affina le tue strategie e preparati a immergerti in un mondo dove ogni decisione può cambiare le sorti della battaglia. Che tu scelga di dominare con la magia, l'ingegneria o la pura forza bruta, il destino del continente è nelle mani della tua compagnia.

Elementi del gioco

2.1 Campo di battaglia

Il campo di battaglia rappresenta l'area di gioco, dove i giocatori posizionano le loro carte e tutti gli altri elementi.

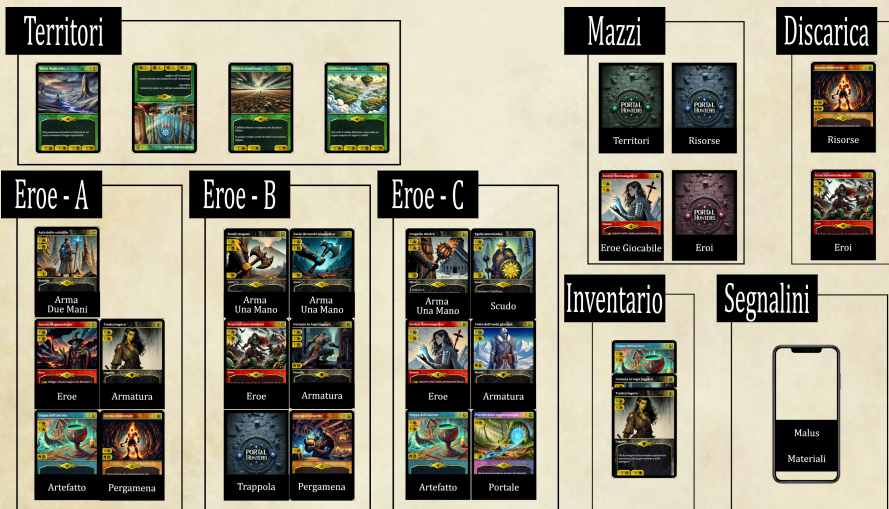


Figure 2.1: Campo di battaglia

2.2 Materiali

Il gioco prevede 3 tipi di materiali:

 Lingotti,

 Cristalli,

 Petrolio.

I materiali sono necessari per giocare carte o usare abilità e, una volta usati, vengono rimossi dal gioco. Il conto dei materiali di ciascun giocatore può essere mantenuto grazie agli appositi segnalini fisici o mediante l'app ufficiale.

2.3 Carte

Le carte sono l'elemento principale del gioco e possono entrare nel campo di battaglia in vario modo a seconda del tipo. Di seguito sono descritte le componenti principali delle carte.



Figure 2.2: Carta

► I requisiti

- un costo in materiali;
- un livello minimo di aura dell'hunter;
- una o più classi richieste dell'hunter.

► Le caratteristiche

- materiali o carte del mazzo risorse da ottenere;
- valori di aura, difesa e danno.

► Le abilità

- abilità fisse, cioè con un effetto sempre attivo;
- abilità attivabili, cioè con un effetto ottenibile pagando un costo scritto sulla carta.

2.3.1 ★ Hunter

Le carte hunter, di colore rosso, sono i membri della compagnia e sono i protagonisti della partita. Le carte hunter si dividono nei seguenti tipi, che rappresentano la classe:  **Ladro**,  **Ingegnere**,  **Mago**,  **Paladino**,  **Chierico**,  **Berserker**.

Il sottotipo specifica invece la razza dell'hunter, come per esempio un elfo, un orco o un umano.

Sulle carte hunter sono riportate in basso le seguenti caratteristiche:

 **Aura**: è il valore che rappresenta la potenza dell'hunter, necessaria per poter giocare carte pergamena e portale sempre più forti;

 **Difesa**: è il valore che indica il danno minimo che, una volta subito, porta alla morte dell'hunter;

 **Danno**: è il valore che indica la quantità e la tipologia di danno che l'hunter è in grado di infliggere durante il combattimento. La quantità di danno, a differenza delle altre caratteristiche, è rappresentata da una combinazione di dadi e un valore fisso. Nella sezione “Dadi” è descritto come calcolarlo.

Ogni hunter può avere abilità sia fisse che attivabili.

Gli hunter possono attivare una sola abilità attivabile per turno, presente direttamente sull'hunter o su una delle carte manufatto o equipaggiamento a lui assegnate, ruotandoli di



90 gradi.

Gli hunter possono lanciare una sola carta pergamena per turno se ha i requisiti per farlo.

A ciascun hunter possono essere assegnate le seguenti carte: armatura; armi ad una mano, oppure 1 arma a due mani; manufatto.

Note

Ogni giocatore può avere un massimo di 3 hunter sul campo di battaglia. Per assoldare un hunter è necessario pagare il costo dei materiali richiesti, indicato sulla carta. Se un giocatore assolda un quarto hunter, deve obbligatoriamente metterne un altro, già presente sul campo di battaglia, in cima alla pila degli hunter rivelati. In questo caso tutti gli equipaggiamenti presenti sull'hunter sostituito finiscono nell'inventario.

2.3.2 ★ Territorio

Le carte territorio, di colore verde, rappresentano il campo di battaglia e gli hunter combattono per conquistarli. Mediante le carte territorio, i giocatori pescano carte e acquisiscono materiali. Su ogni carta terra sono riportate le seguenti caratteristiche:

   **Materiali:** sono le quantità di materie prime di cui tutti i giocatori si approvvigionano.

 **Risorse:** è la quantità di carte risorsa che i giocatori pescano.



Note

Le abilità dei territori sono sempre di tipo fisso e si applicano a tutti i giocatori, se non diversamente specificato.

2.3.3 ★ Equipaggiamento

Le carte equipaggiamento, di colore grigio, possono essere assegnate agli hunter durante la partita, ne potenziano le caratteristiche e possono fornire loro abilità attivabili ed effetti. Le carte equipaggiamento si dividono in tre tipi:  **Armi ad una mano**,  **Armi a due mani** e  **Armature**.

Il sottotipo specifica invece quale arma o armatura rappresenta la carta, come per esempio una spada, un'armatura pesante o un arco.

Le caratteristiche presenti sugli equipaggiamenti sono le stesse degli hunter, cioè aura, difesa e danno.

Quando un equipaggiamento viene assegnato ad un hunter, le sue caratteristiche si sommano a quelle dell'hunter.

È possibile giocare carte equipaggiamento per assegnarle direttamente ad un hunter o aggiungerle all'inventario per poi assegnarle in un secondo momento.

Per giocare le carte equipaggiamento è necessario pagare il costo in materiali indicato sulla carta. Se sulla carta sono presenti i simboli di una o più classi, la possibilità di giocarla ed equipaggiarla è limitata a quelle specifiche classi.

Ogni equipaggiamento può avere abilità sia fisse che attivabili.

Le abilità attivabili possono essere attivate solo se l'equipaggiamento è assegnato ad un hunter.



2.3.4 ★ Manufatto

Le carte manufatto, di colore blu, possono essere assegnate agli hunter durante la partita e conferiscono loro abilità attivabili ed effetti. Le carte manufatto si dividono in tre tipi.

🔧 **Strumenti:** le abilità attivabili di questi manufatti possono essere attivate in qualunque momento, come per gli equipaggiamenti.

🔪 **Armamenti:** le abilità attivabili di questi manufatti non possono essere attivate durante la fase di battaglia.

🕸 **Trappole:** questi manufatti vengono giocati a faccia in giù e le loro abilità si attivano, se i requisiti richiesti sono soddisfatti, quando la carta viene rivelata all'inizio della sottofase di combattimento in cui l'hunter a cui è assegnata combatte. Non possono essere aggiunte nell'inventario coperte, per farlo vanno rivelate e pagato il costo.

È possibile giocare carte manufatto per assegnarle direttamente ad un hunter o aggiungerle all'inventario per poi assegnarle in un secondo momento.

Per giocare le carte Strumento e armamento è necessario pagare il costo in materiali indicato sulla carta.

Le carte trappola sono invece giocate a faccia in giù senza pagare il loro costo, che invece va pagato quando vengono rivelate. Se quando viene rivelata il giocatore non soddisfa i requisiti della Trappola, la carta viene rimossa dal gioco e il giocatore deve pagare la somma più vicina possibile al costo della trappola con i materiali che possiede.



Se sulla carta sono presenti i simboli di una o più classi, la possibilità di giocarla è limitata a quelle specifiche classi. Ogni manufatto può avere abilità sia fisse che attivabili.

Le abilità possono essere attivate e hanno effetto solo se il manufatto è assegnato ad un hunter.

2.3.5 ★ Pergamena

Le carte pergamena, di colore giallo, permettono agli hunter di attivare particolari effetti appena vengono giocate e garantiscono un fattore sorpresa durante le varie fasi di gioco.

Le carte pergamena si dividono in due tipi.

✂ **Stratagemmi:** possono essere giocate in qualunque momento ed i giocatori possono rispondere con ulteriori stratagemmi o abilità attivabili alternandosi.

⚙ **Rituali:** non possono essere giocati durante la fase di battaglia ed i giocatori possono rispondere con stratagemmi o abilità attivabili alternandosi.

Se i giocatori rispondono ad una carta pergamena con stratagemmi o abilità, i vari effetti si attivano come una pila dove l'ultimo effetto si attiva per primo e così via.

Le carte pergamena hanno effetto e rimangono sul campo di battaglia fino alla fine del turno. Per giocare le carte pergamena è necessario pagare il costo in materiali indicato sulla carta. Se sulla carta sono presenti i simboli di una o più classi, la possibilità di giocarla è limitata a quelle specifiche classi.

L'hunter, per utilizzarla, deve anche avere un valore di aura maggiore o uguale a quello riportato sulla carta.



2.3.6 ★ Portale

Le carte portale, di colore viola, permettono alla propria compagnia di giocare su un territorio sotto il controllo dell'avversario, anche già presente in campo.

Queste carte possono essere giocate in attacco, oppure in difesa per fuggire dalla battaglia e possono avere altri effetti o costi aggiuntivi.

Le carte portale usate in attacco hanno effetto e rimangono sul campo di battaglia fino alla fine del turno, mentre quelle usate in difesa, fino alla fine del turno successivo.

Se un hunter attiva un portale, non può usare carte pergamena finché è presente in campo.

Per giocare le carte portale non è necessario spendere materiali, a meno che non sia indicato come costo aggiuntivo.

Se sulla carta sono presenti i simboli di una o più classi, la possibilità di giocarla è limitata a quelle specifiche classi.

L'hunter, per utilizzarla, deve anche avere un valore di aura maggiore o uguale a quello riportato sulla carta.



Quando viene giocato un portale il giocatore in attacco non può ritirarsi dalla battaglia.

2.4 Mazzi

Il gioco prevede l'utilizzo di 3 mazzi di carte a faccia in giù, contenenti tipologie differenti di carte.

2.4.1 ★ Mazzo Hunter

Il mazzo degli hunter contiene 6 carte di tipo hunter. Gli hunter devono essere tutti diversi.

2.4.2 ★ Mazzo Territori

Il mazzo dei territori contiene 6 carte di tipo territorio. I territori devono essere tutti diversi.

2.4.3 ★ Mazzo Risorse

Il mazzo delle risorse contiene un minimo di 45 carte di tipo equipaggiamento, pergamena, portale e manufatto. Per ogni carta possono essere presenti un massimo di 3 copie uguali.

2.5 Pile

Sul campo di battaglia sono presenti alcune pile di carte a faccia in su, ovvero carte visibili e consultabili anche dai giocatori avversari.

2.5.1 ★ Discarica

La discarica è la pila delle carte che, durante la partita, sono state scartate o distrutte, come per esempio: hunter morti in battaglia, risorse scartate dalla mano o manufatti distrutti.

2.5.2 ★ Hunter rivelati

Quando i giocatori hanno la possibilità di rivelare un hunter dal loro mazzo, lo fanno mettendo quella carta in cima alla pila degli hunter rivelati. Dopo la fase di preparazione ogni giocatore deve avere sempre almeno una carta hunter rivelata; in questo modo, se un giocatore assolda un hunter e la pila degli hunter rivelati rimane vuota, deve necessariamente rivelarne un altro. I giocatori possono assoldare solo l'hunter in cima alla pila.

2.6 Inventario

I giocatori, dopo aver giocato una carta equipaggiamento o manufatto, invece di assegnarla direttamente ad un hunter, possono riporla nel loro inventario per assegnarla poi nelle fasi di potenziamento successive. Quando un hunter muore tutte le carte equipaggiamento e manufatto a lui assegnate finiscono nell'inventario, in modo da poterle riutilizzare nelle fasi successive.

2.7 La mano

I giocatori tengono in mano un gruppo di carte risorsa visibili solo a loro stessi, in modo da garantire un effetto sorpresa quando verranno giocate. Nella fase di preparazione i giocatori iniziano con 6 carte in mano, che è anche la quantità massima che durante la partita possono accumulare. Le carte in mano in eccesso vengono scartate dai giocatori all'inizio di ogni turno, scegliendo a loro discrezione.

2.8 Dadi

I dadi sono utilizzati nel gioco per stabilire alcuni valori non fissi come la probabilità di eseguire un'azione o la quantità di danni inflitti da un'arma. Con una certa dose di fortuna sarà possibile uscire vittoriosi da situazioni molto avverse, dove senza dadi la sconfitta sarebbe una certezza. Di seguito una tabella con i vari dadi utilizzati nel gioco.

Forma dado	Simbolo sulle carte	Descrizione
	 4	Dado a 4 facce
	 6	Dado a 6 facce
	 8	Dado a 8 facce
	 10	Dado a 10 facce
	 12	Dado a 12 facce
	 20	Dado a 20 facce

Example

Il danno è definito da un insieme di dadi più un valore fisso. Per esempio, se combatto con un'arma che infligge $2\text{d}6+1$ danni, per calcolare il danno, dovrò lanciare due dadi a 6 facce e sommare 1 al totale ottenuto dal lancio. Se una carta permette o impone di rilanciare un dado, il valore ottenuto dal lancio precedente verrà annullato e sarà valido il nuovo risultato.

2.8.1 ★ App di Supporto al Gioco

L'app ufficiale è stata progettata per fornire un supporto completo ai giocatori durante le partite e per la gestione delle proprie carte. Grazie a una serie di funzionalità intuitive, permette di tenere traccia della collezione, dei mazzi e delle statistiche di gioco in modo semplice e veloce.

Funzionalità dell'App:

- **Album:** Accedi alla sezione album per gestire e consultare la tua collezione di carte. Potrai visualizzare quali carte possiedi e quali ti mancano per completare la tua raccolta.
- **Mazzi:** Crea, modifica e salva i tuoi mazzi direttamente dall'app. Questa funzione ti permette di organizzare le carte in base alle tue strategie e di catalogare i mazzi per partite future.
- **Segnalini e Statistiche:** Durante il gioco, l'app ti consente di:
 - Tenere traccia dei **segnalini materiali** accumulati.



Figure 2.3: App

- Visualizzare e aggiornare in tempo reale i valori di **Attacco**, **Difesa** e **Aura** degli hunter.
- Registrare eventuali **malus permanenti** che influenzano i tuoi personaggi.
- Lanciare i dadi virtuali per risolvere situazioni di gioco.
- **Ricerca Avanzata:** Scannerizzando il **datamatrix** presente su una carta, potrai:
 - Visualizzarne la versione digitale nella tua lingua.
 - Aggiungerla direttamente alla tua collezione.
- **Manuale Digitale:** Consulta le regole del gioco, strategie e approfondimenti direttamente dall'app. Questa funzione è pensata per risolvere eventuali dubbi senza interrompere il flusso di gioco.
- **Supporto Multidispositivo:** L'app è compatibile con smartphone e tablet, sia su sistemi Android che iOS, garantendo un'esperienza ottimale su qualsiasi dispositivo.

Come Scaricare l'App:

- **iOS:** Disponibile su Apple Store. Scarica l'app al seguente link.
- **Android:** Disponibile su Google Play Store. Scarica l'app al seguente link.

2.8.2 ★ Tipi di danno

Ogni carta capace di infliggere danno, ne specifica anche la tipologia. Questo permette ad altre carte di modificare l'attacco o la difesa solo per i tipi specificati.

-  **Danno da Mischia**
-  **Danno Magico**
-  **Danno da Proiettile**

Warning

Il danno da proiettile ha sempre implicito l'effetto Attacco a distanza, mentre per gli altri tipi di danno questo effetto deve essere specificato nella carta stessa o aggiunto da un'altra carta per essere presente.

Note

Quando si parla di danno da combattimento, si intende il danno complessivo che l'hunter può infliggere durante il combattimento, comprensivo sia del suo personale danno, che di quello dei suoi equipaggiamenti.

2.9 Effetti

Gli effetti sono parole chiave che racchiudono una abilità presente in una carta.

Note

Tutti gli effetti descritti sotto, tranne i malus permanenti, terminano ogni loro effetto entro la fine del turno.

Warning

Gli effetti che hanno un valore numerico possono essere sovrascritti da un'abilità solo se il nuovo effetto ha un valore superiore.

Eccezione: gli effetti di probabilità vengono sempre sovrascritti, indipendentemente dal valore.

Esempio: L'effetto Bruciare 2 può sovrascrivere Bruciare 1, ma Bruciare 1 non può sovrascrivere Bruciare 2.

2.9.1 ★ Probabilità

Successo X

L'effetto positivo associato viene attivato solo se, lanciando un , il valore ottenuto è pari o superiore al valore di successo.

Fallire X

L'effetto negativo associato viene attivato solo se, lanciando un ❸10, il valore ottenuto è pari o inferiore al valore di fallimento.

Infallibile

L'effetto Successo viene rimosso dall'abilità associata.

2.9.2 ★ Difesa

Schivata

Il dado del danno da combattimento avversario con valore più basso viene rimosso. L'hunter può decidere di sfruttare questo effetto solo una volta per turno.

Barriera

Il dado del danno da combattimento avversario con valore più alto viene rimosso. L'hunter può decidere di sfruttare questo effetto solo una volta per turno.

Resistenza [tipo di danno]

X Riduce di X i danni subiti dalle fonti contenenti il tipo specifico, anche miste.

2.9.3 ★ Attacco

Impugnatura mista

Se l'hunter equipaggia una sola arma con questo effetto, si ottiene il bonus riportato sulla carta.

Furia

L'hunter può rilanciare il dado d'attacco più basso.

Attacco a distanza

L'hunter può scegliere di utilizzare l'Attacco a distanza per infliggere il suo danno da combattimento prima che l'hunter avversario infligga il proprio. In questo caso, per farlo, deve effettuare un tiro di mira con la condizione: "Fallire 3: non viene inflitto alcun danno". Il resto del danno dell'hunter e delle sue armi, senza l'abilità Attacco a distanza, viene comunque inflitto successivamente, simultaneamente al danno dell'avversario. Se l'hunter decide di non sfruttare l'effetto Attacco a distanza, il danno da combattimento viene inflitto simultaneamente al danno dell'avversario.

Attacco a sorpresa

Gli effetti dei malus permanenti che l'hunter sta per subire vengono annullati. L'hunter infligge il danno da combattimento prima di subire i danni da combattimento dell'avversario, anche se l'avversario ha Attacco a distanza.

2.9.4 ★ Utilità

Riciclare X

Durante la fase di potenziamento il giocatore può scartare X carte dalla mano ed ottenere X materiali a scelta.

2.9.5 ★ Malus istantanei

I malus istantanei hanno un effetto immediato.

Bruciare X

Successo 6: l'hunter avversario subisce X danni magici.

Folgorare

L'hunter avversario subisce 2 danni magici se equipaggia armature pesanti o scudi.

Inibire

Le abilità del bersaglio non possono essere attivate in risposta a questo effetto. Se il bersaglio è un hunter non può rispondere neanche con stratagemmi o abilità di risorse a lui assegnate. Inibire ha effetto immediato, non appena viene dichiarato.

2.9.6 ★ Malus temporanei

I malus temporanei sono effetti che durano fino alla fine del turno.

Silenzio

L'hunter bersaglio non può usare pergamene o abilità attivabili fino alla fine del turno.

Disattivare

Il bersaglio perde tutte le abilità fino alla fine del turno.

Svanire

Il bersaglio rimane fuori dal gioco fino alla fine del turno. Se il bersaglio è un hunter, gli eventuali manufatti o equipaggiamenti a lui assegnati vanno nell'inventario.

2.9.7 ★ Malus permanenti

I malus permanenti sono effetti rappresentati da segnalini permanenti rimangono sugli hunter anche dopo la fine del turno. Possono essere rimossi solo mediante specifiche abilità o pergamene.



Indebolimento X

L'hunter colpito ha aura -X.



Avvelenare X

L'hunter ha difesa -X.



Bagno d'olio X

L'hunter ha danno -X e su di lui l'effetto Bruciare ha anche l'effetto Infallibile.

Modalità Duello

Fatta eccezione per varianti alternative del gioco, la partita viene giocata da 2 giocatori che si affrontano, facendo combattere la propria compagnia di hunter nel tentativo di conquistare i territori dell'avversario.

Di seguito saranno spiegate le varie fasi che compongono l'intera partita.

3.1 Preparazione

Ogni giocatore prima dell'inizio dei turni di gioco esegue le seguenti azioni:

1. Il giocatore si approvvigiona con 12 materiali a scelta;
2. il giocatore gira la prima carta hunter. Se ha i materiali richiesti per assoldarlo, lo fa pagandone il costo. In caso contrario, mischia il mazzo hunter, sostituisce i suoi materiali con un quantitativo ridotto di 1 e riprova. Se dopo ripetuti tentativi il quantitativo di materiali scende a 0, perde la partita;
3. il giocatore assolda fino ad altri 2 hunter se i materiali residui sono sufficienti;

4. Il giocatore pesca 6 carte dal mazzo Risorse.
5. Quando tutti i giocatori hanno completato queste azioni, lanciano 1 $\otimes$ 10 e chi esegue il tiro più alto decide se iniziare in difesa o in attacco.

3.2 Turno di gioco

Il turno di gioco comprende le seguenti fasi:

3.2.1 ★ Fase 1 - Esplorazione

1. Il giocatore in attacco può lanciare un portale, se non ne ha uno già presente in campo. In questo modo può giocare il turno su un territorio posseduto dall'avversario: il prossimo del suo mazzo o uno già presente in campo.
2. Il giocatore in attacco può lanciare pergamene o utilizzare abilità e il giocatore in difesa può rispondere con pergamene o abilità.
3. Il giocatore in difesa può lanciare pergamene o abilità e il giocatore in attacco può rispondere con stratagemmi o abilità.
4. Se il giocatore in attacco non ha portali in gioco, il territorio in cima al mazzo territori del giocatore in difesa deve essere rivelato.
5. Sul territorio sono indicate le carte risorsa e i materiali di

cui approvvigionarsi. I giocatori si approvvigionano dei materiali richiesti e pescano le carte dal proprio mazzo risorse.

3.2.2 ★ Fase 2 - Equipaggiamento

► Equipaggiamento Attaccante

In questa fase il giocatore in attacco può rivelare una nuova carta dal mazzo degli hunter, per poterlo poi assoldare. Se il giocatore in attacco decide di sostituire un hunter con uno che viene assoldato, l'hunter sostituito finisce in cima alla pila degli hunter rivelati, al posto di quello appena assoldato. Il giocatore in attacco gioca carte equipaggiamento o manufatto per equipaggiarle direttamente o dall'inventario, spostarle tra gli hunter, o riporle nell'inventario.

► Equipaggiamento Difensore

Le azioni della sottofase precedente vengono effettuate nello stesso modo dal giocatore in difesa.

3.2.3 ★ Fase 4 – Confronto

1. Il giocatore in attacco può lanciare una pergamena o un'abilità ed il difensore può rispondere con stratagemmi o abilità.
2. Il giocatore in difesa può lanciare una pergamena o un'abilità e l'attaccante può rispondere con stratagemmi o abilità.
3. Il giocatore in attacco decide se attaccare o ritirarsi.

4. Se il giocatore in attacco ha deciso di attaccare, il giocatore in difesa può ritirarsi solo giocando una carta portale.
5. Se un giocatore si ritira, tutti i suoi hunter vengono sconfitti e si passa alla fase di “Conclusione”.

3.2.4 ★ Fase 5 – Battaglia

► Combattimento 1

1. Il giocatore in difesa sceglie un suo hunter e un hunter avversario che non hanno ancora combattuto e questi dovranno affrontarsi; se il giocatore ha più hunter dell'avversario, può aggiungere gli hunter in eccesso al combattimento per farli combattere insieme.
2. Il giocatore in attacco può attivare abilità o lanciare stragemmi ed il difensore può rispondere.
3. Il giocatore in difesa può attivare abilità o lanciare stragemmi e l'attaccante può rispondere.
4. I giocatori lanciano i dadi del danno da combattimento.
5. Il giocatore in attacco può attivare abilità o lanciare stragemmi ed il difensore può rispondere.
6. Il giocatore in difesa può attivare abilità o lanciare stragemmi e l'attaccante può rispondere.
7. I danni da combattimento vengono assegnati agli hunter e se un hunter combatte con più di un hunter avversario può decidere come distribuire i danni.

8. lo scontro viene vinto dall'hunter che, dopo il combattimento, resta con più punti difesa. La carta dell'hunter sconfitto viene girata di 180 gradi.

Se la difesa dell'hunter viene portata a zero o meno, a fine battaglia l'hunter muore e viene messo nella discarica.

Se entrambi gli hunter hanno lo stesso valore residuo di difesa o muoiono, vengono entrambi sconfitti.

► Combattimenti successivi

Le azioni della sottofase precedente vengono ripetute finché non hanno combattuto tutti gli hunter, con l'unica differenza che la scelta degli hunter da far combattere, dopo ogni combattimento, passa all'altro giocatore.

3.2.5 ★ Fase 6 – Conclusione

Vince il turno il giocatore con più hunter non sconfitti sul campo di battaglia ed ottiene il territorio. In caso di pareggio il territorio resta al giocatore in difesa. Il territorio viene girato di 180 gradi se l'attaccante vince. Ogni giocatore ripulisce il tavolo le pergamene e i portali giocati in attacco spostandoli nella discarica. Gli hunter di ogni giocatore precedentemente ruotati vengono rimessi in posizione di partenza e tutti gli hunter ancora in vita riprendono tutti i punti difesa. I giocatori devono scartare le carte in eccesso dalla mano.

3.3 Fine della partita

Un giocatore vince la partita se all'inizio di un turno:

1. ha conquistato 3 territori;
2. gli avversari non hanno più hunter sul campo di battaglia.

Nel caso in cui all'inizio di un turno nessun giocatore ha hunter sul campo di battaglia, la partita termina con un pareggio.

Modalità Avventura

La Modalità Avventura offre un'esperienza di gioco avvincente, per esplorare le meccaniche e le strategie di **Portal Hunters**. Ogni giocatore inizia acquistando **3 bustine Avventura**, che contengono carte specifiche per una singola classe. Questo formato incoraggia l'immersione nei temi e nello stile di gioco delle classi, rendendo ogni parte unica e coinvolgente.

4.1 Preparazione del Gioco

- **Acquisto delle bustine:** Ogni giocatore acquista 3 bustine Avventura. All'interno di ciascuna bustina troverà:
 - Carte legate a una sola classe.
 - Una combinazione di carte hunter, abilità, armi e oggetti esclusivi per la classe di appartenenza del hunter.
- **Composizione del mazzo:** Se i giocatori scelgono di aprire un numero superiore di bustine avventura, posso selezionare le carte per comporre un mazzo.
 - Il mazzo risultante deve seguire le regole generali della modalità 1vs1, senza restrizioni sul numero di copie per carta.

- Non è necessario possedere un mazzo preesistente: le carte ottenute dalle bustine costituiranno l'intero mazzo.

4.2 Regole del Gioco

- Una volta completati i mazzi, i giocatori si sfidano seguendo le regole standard della modalità 1vs1.
- L'obiettivo rimane quello di utilizzare al meglio le carte della propria classe per prevalere sull'avversario, sfruttando sinergie, abilità e strategie specifiche della classe selezionata.

La Modalità Avventura è pensata per aggiungere un tocco di imprevedibilità e creatività alle vostre sfide.

Iconografia

5.1 Tipi di carte

Icona	Macrogruppo	Cosa rappresenta
	-	Portale
	-	Territorio
	Manufatti	Strumento
	Manufatti	Armamento
	Manufatti	Trappola
	Pergamene	Stratagemma
	Pergamene	Rituale
	Equipaggiament	Armatura
	Equipaggiament	Arma ad 1 mano
	Equipaggiament	Arma a 2 mani

Icona	Macrogruppo	Cosa rappresenta
	Hunter	Ingegnere
	Hunter	Ladro
	Hunter	Chierico
	Hunter	Berserker
	Hunter	Mago
	Hunter	Paladino

5.2 Caratteristiche

Icona	Macrogruppo	Cosa rappresenta
	Materiali	Petrolio
	Materiali	Lingotti
	Materiali	Cristalli
	-	Risorse
	-	Aura
	-	Difesa
	Tipi di danno	Danno da mischia
	Tipi di danno	Danno da proiettile

Icona	Macrogruppo	Cosa rappresenta
	Tipi di danno	Danno magico

5.3 Malus Permanenti

Icona	Tipologia	Cosa rappresenta
	Segnalini	Bagno d'olio
	Segnalini	Veleno
	Segnalini	Indebolimento

5.4 Altro

Icona	Tipologia	Cosa rappresenta
	Costi di attivazione	Distruzione della carta
	Costi di attivazione	Costo in materiali

Icona	Tipologia	Cosa rappresenta
1  6	Quantità e tipi di dado	1 dado a 6 facce