GAMETRADE DISTRIBUZIONE
AMIGO
CARD-GAMES.IT

10+ | 2–5 | 45 min

Visita il sito **www.card-games.it**, scopri i negozi che svolgono attività di gioco organizzato, incontra altri giocatori e partecipa ai tornei! Crea gratuitamente il tuo PLAY ID per ottenere vantaggi!
Gioco prodotto da Amigo Spiel | Distribuito da Gametrade Distribuzione | Via Maratta 20/a | 60123 Ancona (AN) | www.gametrade.it | info@gametrade.it

# IL PORTALE DI MOLTHAR

## SCOPO DEL GIOCO

Per secoli la pace è regnata sul mondo di Molthar fino al giorno in cui il mago Ulfried distrusse l'equilibrio tra Bene e Male ricorrendo alla magia nera. L'oscurità si abbatté sulla terra e la sola speranza rimasta alla gente era un'antica profezia secondo la quale un giorno un eroe sarebbe giunto a liberare il mondo dall'oscurità… Tu ed altri temerari entrate dentro la dimora di qualcuno che si dice essere un anziano mago e trovate alcuni portali che conducono fino a Molthar, un mondo popolato da favolose creature mitologiche. Vai a Molthar, raccogli le perle magiche e vincola a te delle bestie fantastiche! Aumenta il tuo potere e fai avverare la profezia! Solo chi accumula dodici Punti Potere potrà essere il vero prescelto…

## CONTENUTO



56 Carte Perla numerate da 1 a 0

54 Carte Personaggio con Diamanti raffiguranti sul dorso

5 Portali

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiare le carte Perla e le carte Personaggio separatamente. Piazzare **quattro carte Perla** al centro del tavolo, scoperte. Mettere il resto delle carte Perla vicino a quelle quattro in un'unica pila coperta. Piazzare quindi **due carte Personaggio** al centro del tavolo e allo stesso modo mettere il resto delle carte Personaggio vicino a quelle carte in un'unica pila coperta. Ogni giocatore prende un Portale e lo piazza di fronte a sé.
Scegliere il giocatore che inizia la partita: questo deve capovolgere il suo Portale in modo che sia visibile il simbolo "Primo Giocatore".

**Preparazione per Tre Giocatori**




**Attenzione:** le carte Perla e le carte Personaggio hanno pile coperte e pile degli scarti separate. Le carte Perla o le carte Personaggio saranno sempre pescate dalla propria pila coperta o messe scoperte nella loro pila degli scarti quando scartate. Ogniqualvolta una pila coperta viene esaurita, rimischiare la pila degli scarti corrispondente e creare una nuova pila coperta.

## GIOCARE LA PARTITA

Il primo giocatore inizia, quindi il gioco prosegue in senso orario. Quando è il tuo turno scegli e svolgi tre azioni tra le seguenti quattro:

- Prendere una carta Perla
- Rimuovere e rimpiazzare tutte le quattro carte Perla
- Mettere una carta Personaggio sul tuo Portale
- Attivare un Personaggio

Puoi svolgere queste azioni in qualsiasi ordine e puoi ripetere la stessa azione se lo desideri.

### Prendere una Carta Perla

Prendi una delle quattro carte Perla scoperte o la prima carta della pila coperta e mettila nella tua mano. Se prendi una carta Perla scoperta, rimpiazzala immediatamente con la prima carta della pila coperta.



Se scopri in questo modo una carta con il simbolo "Cambio", scarta immediatamente le due carte Personaggio scoperte e rimpiazzale con le prime due carte della pila coperta (ciò non si applica durante la preparazione del gioco).

**Limite di Carte in Mano:** Alla fine del tuo turno, non puoi avere più di cinque carte nella tua mano. In quel momento devi scartare qualunque carta hai in eccesso.

### Rimuovere e Rimpiazzare Tutte le Quattro Carte Perla

Prendi tutte le quattro carte Perla scoperte e mettile nella pila degli scarti. Rimpiazzale con le prime quattro carte dalla pila coperta.

### Mettere una Carta Personaggio sul Tuo Portale

Prendi una delle due carte Personaggio scoperte o la prima carta della pila coperta e mettila sul tuo Portale in modo che sia dritta rispetto a te (eccezione: "Fuoco Fatuo", vedere la pagina seguente). Se prendi una carta Personaggio scoperta, rimpiazzala immediatamente con la prima carta della pila coperta. Il tuo Portale può contenere un massimo di **due** carte Personaggio. Se vuoi mettere un'altra (una terza) carta Personaggio sul tuo Portale, devi scartare una delle due tue carte Personaggio, mettendola subito prima nella pila degli scarti. Poi metti la tua nuova carta sul tuo Portale.

### Attivare un Personaggio

Per attivare un Personaggio, devi giocare una determinata combinazione di carte Perla dalla tua mano. La combinazione richiesta è riportata subito sotto al bordo superiore della carta Personaggio. Scarta le carte Perla richieste, gira la carta Personaggio attivata di 180 gradi e mettila a fianco del tuo Portale, sulla destra.




*Per poter attivare questo Personaggio, devi avere due carte Perla di valore 6 e due di valore 8.*

*Esempi di Combinazioni di Carte Perla:*

= due carte di valore 1

= una carta di valore 5, una di valore 6, una di valore 7

= due, tre, quattro carte dello stesso valore

= quattro carte a due a due dello stesso valore

= tre carte il cui valore sommato è pari a 7

= un qualsiasi numero di carte il cui valore sommato è pari a 10

= tre carte di valore 4 o tre di valore 5

= tre carte di valore 2 e un Diamante

= tre carte, ciascuna di valore pari

= tre carte, ciascuna di valore dispari

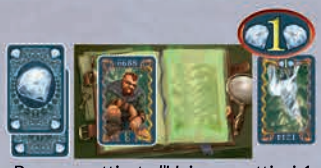
= due carte dello stesso valore e due carte di valore 6

= Una sequenza rispettivamente di tre o cinque carte di valore consecutivo

**I personaggi attivati possono offrirti Punti Potere, Diamanti e/o l'utilizzo delle loro speciali abilità (vedere la lista alla fine del libro delle regole):**

**I Punti Potere** (da 0 a 5) sono stampati con colore dorato nella parte superiore della carta Personaggio attivata.

Se ci sono simboli Diamante vicino ai Punti Potere, prendi immediatamente un numero corrispondente di carte Personaggio dalla pila coperta e mettile di fronte a te alla sinistra del tuo Portale con la parte del Diamante a faccia in su.



*Per avere attivato l'Unicorno, ottieni 1 Punto Potere e 2 Diamanti.*

**Usare i Diamanti:**
Se non disponi delle giuste carte Perla per attivare un personaggio, puoi usare un Diamante per aumentare (**ma non per diminuire**) il valore di una carta Perla di 1. Per esempio, una carta Perla di valore 3 diventa una carta Perla di valore 4. Puoi usare un solo Diamante per ogni carta Perla. Le carte Diamante usate vanno nella pila degli scarti delle carte Personaggio.
**Attenzione:** anche con l'aiuto di un Diamante, non puoi creare una carta Perla di valore 9.

**Fine del Turno**
Appena svolta la tua ultima azione, il tuo turno ha termine. Se hai più di cinque carte nella tua mano a questo punto, devi scartare quelle in eccesso. Poi il giocatore alla tua sinistra svolge il suo turno.

## FINE DELLA PARTITA

La partita ha termine quando un qualsiasi giocatore accumula 12 o più Punti Potere (dai Personaggi attivati). Continua a giocare fino alla fine dell'attuale round (che coincide con la fine del turno del giocatore alla destra del Primo Giocatore). Poi, ogni giocatore svolge un **turno finale** e la partita termina. A questo punto, il giocatore che ha più Punti Potere è il vincitore! In caso di parità tra più giocatori, vince tra questi il giocatore con più Diamanti!

## ABILITÀ SPECIALI DELLE CARTE PERSONAGGIO

**Attenzione:** usare le abilità rosse o blu non conta come azione.

Le abilità rosse vengono usate **una sola volta** e devono essere usate **immediatamente** quando il Personaggio viene attivato:

Svolgi immediatamente tre azioni addizionali.

Il **prossimo** giocatore ottiene un'azione addizionale nel suo prossimo turno.

Prendi una carta Personaggio dal Portale di uno dei tuoi **avversari** e scartala.

Guarda la mano di un avversario, scegli una carta e aggiungila alla tua mano.

Riprendi in mano una carta Perla che hai appena giocato.

"Fuoco Fatuo"
"Fuoco Fatuo" è l'unica carta Personaggio che viene piazzata sul tuo Portale capovolta (girata di 180 gradi). Se metti un Fuoco Fatuo sul tuo Portale, entrambi i giocatori a te adiacenti possono provare ad attivarlo durante i loro turni, prima che tu stesso possa attivarlo. Il giocatore che attiva Fuoco Fatuo lo mette alla destra del suo Portale e ottiene 3 Punti Potere.

Le abilità blu hanno effetto immediatamente e sono permanenti. A seconda dell'abilità, l'effetto può sia essere usato prima della tua prima azione, in qualsiasi momento durante il tuo turno o dopo l'ultima azione nel tuo turno . Fai attenzione al simbolo luna dopo che hai girato la carta di 180 gradi (dopo la sua attivazione).

Le carte Perla di valore 1 nella tua mano possono essere usate come carte di valore 8 quando attivi un Personaggio.

Le carte Perla di valore 3 nella tua mano possono essere usate come carte di un qualsiasi valore che va da 1 a 8 quando attivi un Personaggio.

Puoi scartare una carta Perla di valore 2 per prendere un Diamante.

Il tuo limite di carte in mano aumenta permanentemente di 1.

A partire da ora, puoi svolgere un'azione addizionale per turno.

**Prima** della tua prima azione, puoi scambiare una carta Personaggio dal tuo Portale con uno dei Personaggi scoperti presenti al centro del tavolo.

**Dopo** la tua ultima azione, una volta per turno, puoi scartare tutte le carte dalla tua mano e pescare altrettante carte dalla pila coperta.

**Prima** della tua prima azione, puoi guardare la prima carta Personaggio della pila coperta e rimetterla a posto.

Puoi usare un Diamante per diminuire il valore di una carta Perla di 1. Non puoi ridurre il valore di una carta Perla a 0. Puoi usare un solo Diamante per ogni carta Perla. Le carte Diamante usate vanno nella pila degli scarti delle carte Personaggio.



Alcune carte Personaggio mostrano carte Perla con un numero o un "?". Il "?" può essere un qualsiasi valore che va da 1 a 8. Ogni volta che attivi un Personaggio, puoi usare una volta la carta con raffigurata la carta Perla. Essa conta come se fosse stata giocata dalla tua mano. Una carta Personaggio con raffigurata una carta Perla non conta come carta per il tuo limite di carte in mano. Il suo valore non può essere aumentato né diminuito tramite l'uso dei Diamanti.

***Esempio:*** *vuoi attivare Cappuccetto Rosso che è presente sul tuo Portale. Giochi le carte Perla di valore 4, 7 e 8 dalla tua mano e completi la combinazione usando il 5 del Nano e il "?" del Drago, che in questo caso conta come una carta di valore 6. Riesci quindi ad attivare Cappuccetto Rosso scartando solo tre carte Perla dalla tua mano.*



CARD-GAMES.IT
Visita il sito **www.card-games.it**, scopri i negozi che svolgono attività di gioco organizzato, incontra altri giocatori e partecipa ai tornei! Crea gratuitamente il tuo PLAY ID per ottenere vantaggi!