

F.A.Q.

1. Posso attivare il potere del Leader in qualsiasi momento?

Dipende: ogni Leader ha un potere che può essere utilizzato in base alla sua dicitura sulla carta. Se il potere è attivabile durante un combattimento, sarà specificato; stessa cosa per alcuni Leader che nella dicitura riportano la keyword "**Rapido**" (può essere attivato in catena ad altri poteri).

2. Se un personaggio attualmente in campo ha un potere continuo, posso sconfiggerlo attivando DISTURBO COLORATO?

No. **DISTURBO COLORATO** non si applica sui poteri continui o poteri a innesco automatico (es. il potere di **Imma**).

3. Se l'avversario rimuove carte utilizzando Bob, il magico pinguino, le posso recuperare usando altre carte, come ad esempio LOOTA!?

No, nessun giocatore può interagire con le carte rimosse coperte, a meno che non sia specificato nel potere di una carta. Quindi carte come **LOOTA!** o **REBOOT (e vissero felici e contenti)** non possono spostarle.

4. Se ho preso il controllo di un personaggio avversario tramite il potere di una mia carta (es. Niki.ta, rilassa-index.exe) e quel personaggio viene sconfitto, in quali scarti finisce?

Un personaggio sconfitto va SEMPRE negli scarti del proprietario originale.

In generale, una volta lasciato il terreno di gioco, va sempre nella pila (o mazzo o mano) del proprietario originale, se non specificato diversamente da un potere.

5. Ho sul campo più personaggi con lo stesso nome il cui potere si attiva una volta per turno: quel potere è attivabile una volta per personaggio oppure una volta per personaggi con lo stesso nome?

Occorre fare distinzioni fra due tipologie di potere.

Se la carta dice "**puoi attivare il potere di *nome carta* una sola volta per turno**" allora quel potere può essere usato una sola volta indipendentemente dal numero di copie di carte che potrei utilizzare (ad esempio non potrei giocare due **Nolan Duck** diversi nello stesso turno dagli scarti).

Se invece la carta dice "**Una volta per turno, puoi...**" allora nel caso possego più copie della stessa carta sul terreno, potrei utilizzare quell'effetto una volta per ogni copia che lo può attivare.

6. Un mio personaggio può combattere con un altro mio personaggio?

No.

7. Se il mio avversario sconfigge in combattimento un mio personaggio usando INCURSIONE e portandogli la Tracotanza a 0, posso attivare PLOT TWIST?

No, perchè in quel caso è stata l'azione a sconfiggere il personaggio e non un personaggio nemico.

8. Ho una carta che mi chiede di **pagare X materiali** (segnalini, carte, risorse...) per attivare un determinato potere: posso scegliere di pagare 0?

A meno che sulla carta non sia specificato di poter pagare 0 materiali,
No. Il minimo nel caso base è sempre 1.

9. Se io cerco carte nel mazzo per il potere di una carta ma nel mio mazzo non ho niente che può essere recuperato, cosa succede?

Il giocatore che ha giocato l'azione o attivato il potere che ti permette di cercare una carta nel tuo mazzo di gioco, mostra tutto il mazzo al suo avversario per mostrare che non ha bersagli, il mazzo viene rimischiato e se il potere era di un personaggio, leader o bodyguard si continua la partita con il costo pagato; se invece era un'azione, quell'azione viene comunque messa negli scarti e il costo pagato.

10. Nel caso in cui in un combattimento un personaggio guadagni Tracotanza dalla presenza di altre carte sul terreno, l'eventuale rimozione di una o più di quelle carte comporta la perdita di Tracotanza già durante il combattimento o dopo la sua risoluzione?

Nel caso in cui questa eventualità si verifichi, la perdita di Tracotanza è **immediata** in quanto l'effetto è attivo fintanto che le carte che potenziano il personaggio sono sul terreno.

11. Nel caso in cui l'avversario giochi un'azione **occultata**, posso attivare subito **PEACE-MAKER** o devo aspettare che il mio avversario la sveli?

PEACE-MAKER e altre carte simili possono essere utilizzate nel momento in cui l'azione viene svelata.

12. L'attivazione delle azioni occultate è sempre a mia libera scelta?

Dipende dalla carta. Se questa riporta che "puoi svelarla", allora è a tua scelta nel caso in cui si verifichino le giuste condizioni. Altrimenti, l'attivazione è immediata non appena le condizioni sono soddisfatte.

Es.: puoi attivare **FHOFHO** in qualsiasi turno dell'avversario tu voglia, alla fine di una sua fase di pesca. Invece, **KOKRO** si attiva nel preciso momento in cui un personaggio avversario viene giocato su di essa.

13. Se l'avversario gioca un personaggio sopra la mia **CLOCLOP** ma tutte le caselle del campo sono occupate, che succede?

Siccome la condizione di attivazione del potere di **CLOCLOP** è soddisfatta, la trappola viene svelata, tuttavia il potere non si risolve e semplicemente la carta viene spostata negli scarti.

14. Se gioco **Tariki, forza della natura** ma ho meno di tre "Trappole" rimosse dal gioco, posso attivare il suo potere?

Non puoi attivare il potere di **Tariki**, **forza della natura** perché devi poter scegliere esattamente 3 carte dalle rimosse.

15. Se gioco **IL CAPPELLO DEI LOOP** mentre effettuo una combo, quale personaggio ottiene i benefici fino alla fine del turno?

Tale scelta spetta a chi gioca l'azione **IL CAPPELLO DEI LOOP**.

16. Che differenza c'è fra una carta con potere "**Assumi**" e una carta con potere "**Svela**"?

Le carte con potere "**Assumi**" lo risolvono nel momento in cui vengono giocate scoperte sul campo, mentre le carte con potere "**Svela**" lo risolvono solamente dopo essere state posizionate occultate sul terreno e successivamente svelate. Le carte svelate non attivano eventuali poteri "**Assumi**".

17. Se un personaggio viene spostato su un personaggio occultato, quest'ultimo si svela e combattono?

No, il personaggio si svela se il nemico è stato direttamente giocato su di lui, non se viene spostato su di esso.

18. Se un personaggio dovesse "perdere" un potere come "**Portata**" o "**Cecchino**" durante un combattimento, che succederebbe?

Prendiamo come esempio **Asso, che mazzo!**, esso dichiara un combattimento su una casella in diagonale. Può farlo perché vi è presente un **Effigie della cultura** sul campo. Se durante il combattimento questa lasciasse il terreno, **Asso, che mazzo!** perderebbe il potere "**Portata**", ma il combattimento è stato già dichiarato, dunque si procede normalmente.

19. Se un personaggio nemico si trova sopra un mio personaggio occultato, dal turno precedente, posso svelare quest'ultimo e attaccare il personaggio sopra?

No, se un personaggio occultato si trova sotto un altro personaggio, rimane "bloccato" finché il personaggio su di lui non viene spostato o sconfitto.

20. Cosa succede se in una catena ci sono più poteri che vanno a modificare la Tracotanza di una carta? Si vede direttamente il risultato totale?

No, come dice la definizione di una catena: gli effetti si risolvono dall'ultimo potere attivato, in ordine decrescente.

Facciamo un esempio: Giocatore 1 dichiara un combattimento con un personaggio con Tracotanza = 2, poi gioca **IL CAPPELLO DEI LOOP**, pagando il costo; Giocatore 2 gioca **INCURISONE**: dato che **INCURSIONE** è l'ultimo potere che è stato attivato, si risolverà per primo; dunque in questo modo il personaggio riceverà prima il "-3 Tracotanza" arrivando a Tracotanza = 0.

Come da regolamento, se un personaggio arriva a Tracotanza = 0, viene sconfitto. **IL CAPPELLO DEI LOOP** finisce negli scarti non avendo più il suo bersaglio, il suo potere quindi è nullo.