



COMMAND OF NATURE™

REGOLAMENTO

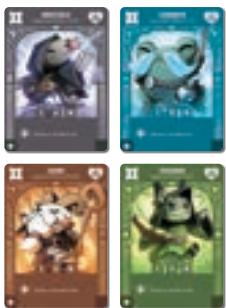


ETERNA GLORIA ATTENDE IL MAESTRO DEGLI ELEMENTI.

Imbrigate la magia della foresta e combattete contro i Saggi rivali in questo gioco strategico di deck building dai creatori di *Here to Slay* e *Casting Shadows*. Evocate Guerrieri Elementali dalle fazioni Ciottolo, Goccia, Rametto e Foglia ed entrate in battaglia per dimostrare il vostro valore. Man mano che la battaglia continua, salirete di livello e otterrete l'accesso a straordinarie nuove capacità e Campioni Elementali. Alla fine dello scontro, chi di voi otterrà la vittoria?



CONTENUTO



4 mazzetti Saggio



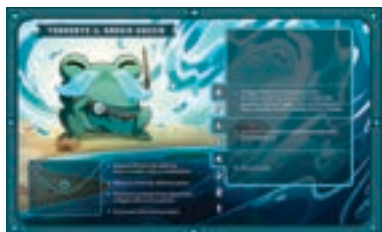
1 mazzo Mercato
Elementale (40 carte)



1 mazzo Mercato
Comando (40 carte)



4 segnalini
indicatore di livello



4 plance Saggio



20 segnalini
potenziamento a due lati



20 segnalini scudo
a due lati



20 segnalini danno
a due lati



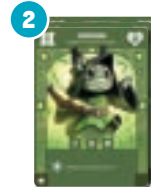
20 segnalini moneta
d'oro a due lati

COME INIZIARE

Ciascun giocatore sceglie un Saggio e prende la **plancia Saggio 1** e il **mazzetto Saggio 2** corrispondenti.



Plancia Saggio



Mazzetto Saggio

Il vostro mazzetto Saggio contiene:



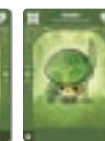
1 carta Saggio
Elementale



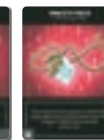
3 carte Campione
Elementale








4 carte
Elementale Base



3 carte Guerriero
Elementale

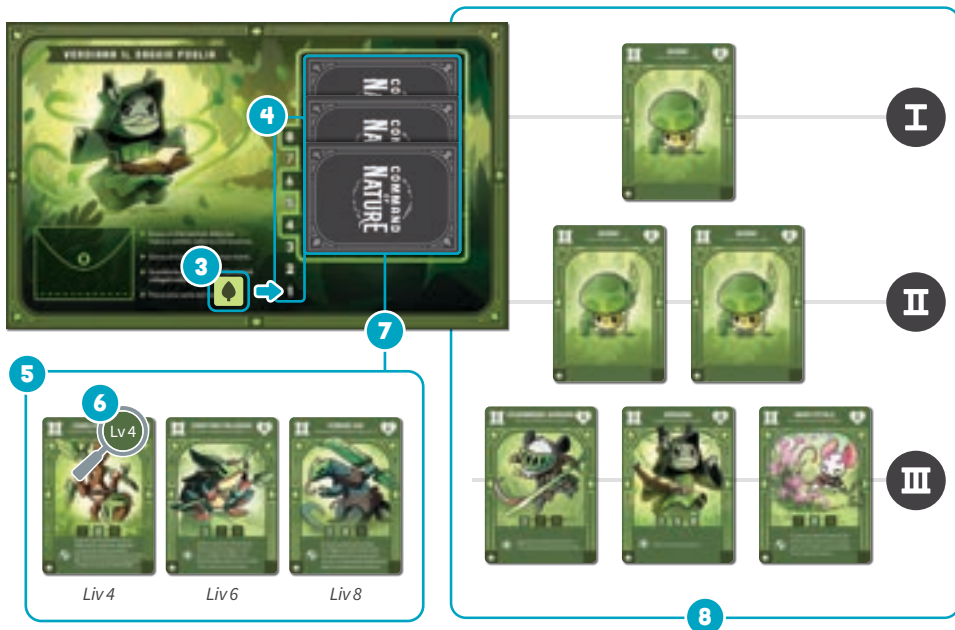


5 carte
Comando

Ogni Saggio appartiene a una fazione Elementale (Ciottolo , Goccia , Rametto  o Foglia ). Ogni carta nel vostro mazzetto Saggio è contrassegnata da un simbolo . Non appena ciascuno di voi ha scelto la propria fazione Elementale, rimettete le eventuali plance Saggio e i mazzetti Saggio rimanenti nella scatola del gioco.

Collocate la vostra plancia Saggio di fronte a voi, poi prendete il vostro **segnalino indicatore di livello 3** e collocatelo sul livello 1 del **tracciato livello 4** sulla vostra plancia Saggio. Individuate i **Campioni Elementali 5** nel vostro mazzetto Saggio. Ognuno dei vostri Campioni Elementali è contrassegnato con un **livello 6**: collocate ogni Campione Elementale a faccia in giù sulla vostra plancia Saggio nell'**area designata 7**, in corrispondenza del numero di livello indicato.

Utilizzate gli Elementali rimanenti nel vostro mazzetto Saggio per creare la vostra **formazione 8**. Una formazione consiste in 3 file nelle quali evokerete i vostri Elementali nel corso della partita.



In una partita a 2 giocatori:

La Fila I nella vostra formazione ha spazio per 1 Elementale, la Fila II ha spazio per 2 Elementali e la Fila III ha spazio per 3 Elementali. Collocate la vostra formazione in posizione speculare rispetto alla formazione del vostro avversario.

Iniziate separando gli Elementali Base, i Guerrieri Elementali e il Saggio del vostro mazzetto Saggio. Prendete 3 dei vostri Elementali Base, aggiungetene 1 nella Fila I e 2 nella Fila II della vostra formazione a faccia in su, poi mettete da parte l'Elementale Base rimanente. Successivamente, prendete il vostro Saggio e collocatelo al centro della Fila III. Infine, scegliete 2 dei vostri Guerrieri Elementali e collocateli a faccia in su alla sinistra e alla destra del vostro Saggio nella Fila III.



In una partita a 4 giocatori:


La Fila I nella formazione della vostra squadra ha spazio per 2 Elementali, la Fila II ha spazio per 4 Elementali e la Fila III ha spazio per 6 Elementali. Preparerete metà della formazione utilizzando le carte nel vostro mazzetto Saggio e il vostro compagno di squadra preparerà l'altra metà. Collocate la vostra formazione in posizione speculare rispetto alla formazione della squadra avversaria.


Iniziate separando gli Elementali Base, i Guerrieri Elementali e il Saggio del vostro mazzetto Saggio. Prendete 3 dei vostri Elementali Base, aggiungetene 1 nella Fila I e 2 nella Fila II della vostra metà della formazione a faccia in su, poi mettete da parte l'Elementale Base rimanente. Successivamente, prendete il vostro Saggio e collocatelo al centro della vostra metà della Fila III. Infine, scegliete 2 dei vostri Guerrieri Elementali e collocateli a faccia in su alla sinistra e alla destra del vostro Saggio nella Fila III.



Prendete il Guerriero Elementale rimanente, l'Elementale Base che avete messo da parte e i 5 Comandi dal vostro mazzetto Saggio e mescolateli. Collocate la pila a faccia in giù al di sotto della vostra plancia Saggio per formare il vostro **mazzo 9**.
Lasciate dello spazio accanto al vostro mazzo per la vostra **pila degli scarti 10**.
Pescate 5 carte dal vostro mazzo per formare la vostra mano.

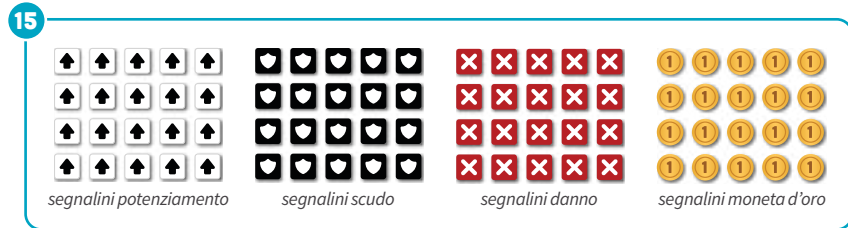
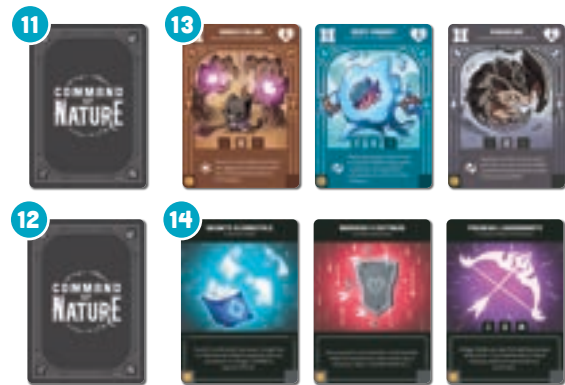


Prendete tutti gli Elementali che non appartengono a un mazzetto Saggio e mescolateli per formare il **mazzo Mercato Elementale 11**, che collegherete a faccia in giù a portata di mano di tutti i giocatori. (Nota: Tutti gli Elementali che mescolerete nel mazzo Mercato Elementale hanno il simbolo di una moneta nell'angolo in basso a sinistra )

Successivamente, prendete tutti i Comandi che non appartengono a un mazzetto Saggio e mescolateli per formare il **mazzo Mercato Comando 12**, che collegherete a faccia in giù al di sotto del mazzo Mercato Elementale. (Nota: Tutti i Comandi che mescolerete nel mazzo Mercato Comando hanno il simbolo di una moneta nell'angolo in basso a sinistra )

Girate 3 carte dalla cima del mazzo Mercato Elementale per formare il **Mercato Elementale 13** e girate 3 carte dalla cima del mazzo Mercato Comando per formare il **Mercato Comando 14**.

Come passo finale, rimuovete tutti i segnalini dalla scatola e create delle **pile separate per ogni tipo di segnalino (segnalini potenziamento, segnalini scudo, segnalini danno e segnalini moneta d'oro) 15**, mettendole a portata di mano di tutti i giocatori.



In una partita a 2 giocatori:

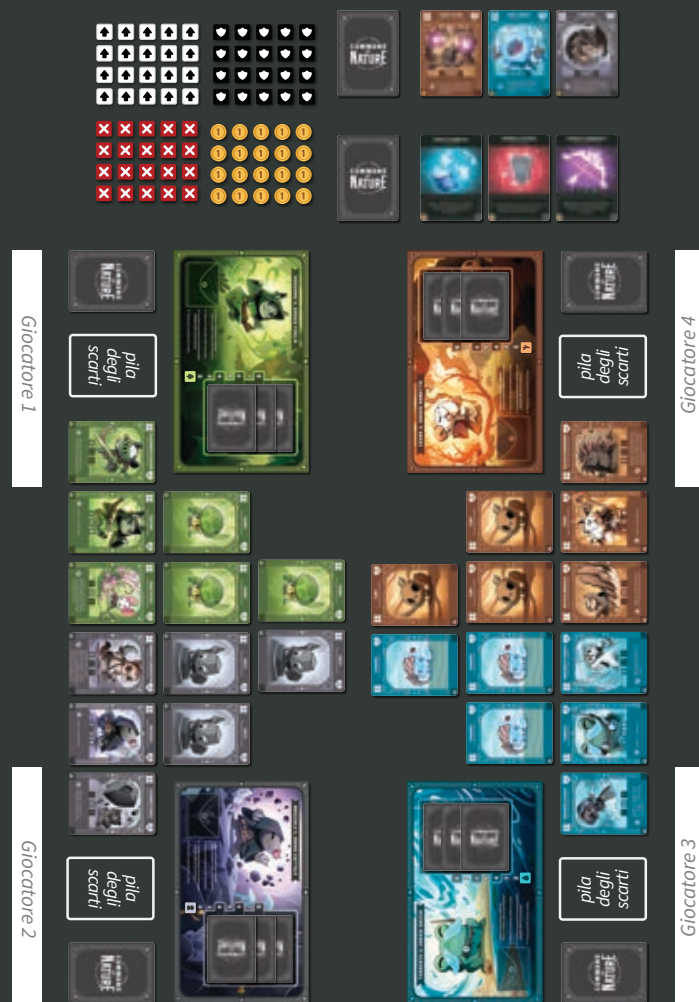
Una volta che avete completato la preparazione, l'area di gioco dovrebbe apparire così:



Il giocatore con il maggior numero di piante in casa inizia per primo e parte con 0 monete d'oro. Il secondo giocatore inizia la partita con 3 monete d'oro.

In una partita a 4 giocatori:

Una volta che avete completato la preparazione, l'area di gioco dovrebbe apparire così:




La squadra con il maggior numero di piante in casa inizia per prima e parte con 0 monete d'oro. La seconda squadra inizia la partita con 4 monete d'oro.



COME GIOCARE

Il vostro turno è diviso in quattro fasi:

FASE I

Durante la Fase I, userete gli effetti alba. Se uno o più Elementali nella vostra formazione (incluso il vostro Saggio) possiedono degli effetti alba (indicati dal simbolo ) , potete utilizzare quegli effetti in qualsiasi ordine durante la Fase I del vostro turno. Se arrivate alla Fase II senza aver utilizzato un effetto alba, non potrete più utilizzarlo successivamente nel vostro turno.

Nota: Potete utilizzare un effetto alba solo se un Elementale si trova già nella fila della formazione che corrisponde a quell'effetto quando iniziate il vostro turno.

FASE II

In una partita a 2 giocatori:

Durante la Fase II, spenderete punti azione (PA) per effettuare azioni standard e azioni fazione. Potete spendere fino a 4 PA durante ognuno dei vostri turni. I PA non spesi non vengono trasferiti al turno successivo.

In una partita a 4 giocatori:

Durante la Fase II, la vostra squadra spenderà punti azione (PA) per effettuare azioni standard e azioni fazione. Voi e il vostro compagno di squadra potete spendere fino a 6 PA complessivi durante ogni turno della vostra squadra. Quando state scegliendo quale azione effettuare, potete guardare la mano del vostro compagno di squadra. I PA non spesi non vengono trasferiti al turno successivo della vostra squadra.

AZIONI STANDARD

Ogni azione standard costa 1 PA. Potete effettuare le azioni standard in un ordine qualsiasi, e potete effettuare la stessa azione standard più di una volta nel vostro turno se avete ancora PA da spendere.

Le azioni standard includono:

- ▶ **Evocare un Elementale dalla vostra mano e metterlo nella vostra formazione.** Potete aggiungere un Elementale solo se c'è uno slot libero nella vostra formazione.
- ▶ **Giocare un Comando dalla vostra mano.** Dopo aver utilizzato l'effetto di quel Comando, spostatelo nella vostra pila degli scarti.
- ▶ **Scambiare la posizione di due Elementali collegati nella vostra formazione.** Due Elementali nella vostra formazione sono considerati collegati se non ci sono altri Elementali tra loro: gli Elementali collegati possono trovarsi in file diverse.



- ▶ **Pescare una carta dal vostro mazzo.** Se cercate di pescare una carta ma non ci sono carte rimanenti nel vostro mazzo, mescolate la vostra pila degli scarti e collocatela a faccia in giù per formare un nuovo mazzo, poi pescate una carta.

AZIONI FAZIONE

Ogni volta che sconfiggete un Elementale nella formazione del vostro avversario, aumenterete di 1 il vostro livello. Man mano che il vostro livello sale, sbloccherete fino a 3 azioni fazione che sono uniche per il vostro Saggio. Ogni azione fazione costa 1 PA per poter essere effettuata, e ogni fazione può effettuare solo 1 azione fazione per turno (vedere pagina 18 per ulteriori dettagli sulle plance Saggio).



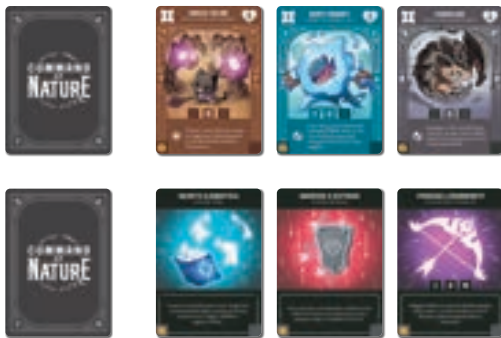
FASE III

Durante la Fase III, potete utilizzare le vostre monete d'oro per **comprare** carte dai mercati, potete **vendere** carte per ottenere più monete d'oro, oppure **rinnovare** i mercati.

Comprare: Ogni carta nel Mercato Elementale e nel Mercato Comando ha il simbolo di una moneta nell'angolo in basso a sinistra a indicare il suo costo. Per comprare una carta da un qualsiasi mercato, pagate il suo costo prendendo quel numero di monete d'oro dal portafoglio sulla vostra plancia Saggio e mettendolo nella riserva al centro del tavolo. Quando comprate una carta da un mercato, aggiungetela alla vostra pila degli scarti. Se quella carta è un Elementale, potete spendere 2 monete d'oro aggiuntive per metterla direttamente nella vostra formazione se avete uno slot libero. Potete comprare Elementali di qualsiasi fazione dal Mercato Elementale.



Dovrebbero esserci 3 carte disponibili in ogni mercato in qualsiasi momento; se comprate una carta da uno dei mercati, riempite immediatamente lo slot vuoto con la carta in cima al mazzo di quel mercato.



Vendere: Per vendere una carta, spostate semplicemente quella carta dalla vostra mano alla scatola del gioco per rimuoverla dalla partita. Potete vendere un qualsiasi numero di carte durante la Fase III del vostro turno. Quando vendete una carta, ottenete un numero di monete d'oro pari *alla metà del costo di quella carta (arrotondando per eccesso)*. Se quella carta faceva parte del vostro mazzetto Saggio (indicato dal simbolo ★), ottenete 1 moneta d'oro se la vendete.

In una partita a 2 giocatori:

Non potete mai avere più di 12 monete d'oro. Se vendete una carta quando avete già 12 monete d'oro, non ottenete alcuna moneta d'oro aggiuntiva.

In una partita a 4 giocatori:

La vostra squadra non può mai avere più di 20 monete d'oro. Se vendete una carta quando la vostra squadra ha già 20 monete d'oro, non ottenete alcuna moneta d'oro aggiuntiva.

Voi e il vostro compagno di squadra potete spendere le vostre monete d'oro collettive senza distinzioni, ma manterrete i mazzi e le pile degli scarti separati.

Rinnovare: Per rinnovare un mercato, spendete 1 moneta d'oro per spostare tutte le carte disponibili di quel mercato in fondo al mazzo di quel mercato, poi girate a faccia in su 3 carte dalla cima di quel mazzo. Potete rinnovare più volte durante il vostro turno se avete abbastanza monete d'oro per farlo.

FASE IV

Durante la Fase IV, farete pulizia nella vostra mano prima di terminare il vostro turno: scartate un qualsiasi numero di carte dalla vostra mano, poi pescate dal vostro mazzo fino ad arrivare ad avere 5 carte nella vostra mano. Se avete più di 5 carte nella vostra mano quando raggiungete la Fase IV del vostro turno, dovete scartare delle carte fino ad arrivare ad averne non più di 5.

Nota: Se non ci sono abbastanza carte nel vostro mazzo da pescare per arrivare ad avere 5 carte nella vostra mano, pescate tutte le carte rimaste nel vostro mazzo, poi mescolate la vostra pila degli scarti e collocatela a faccia in giù per formare un nuovo mazzo. Continuate a pescare fino ad arrivare ad avere 5 carte nella vostra mano.

COME VINCERE

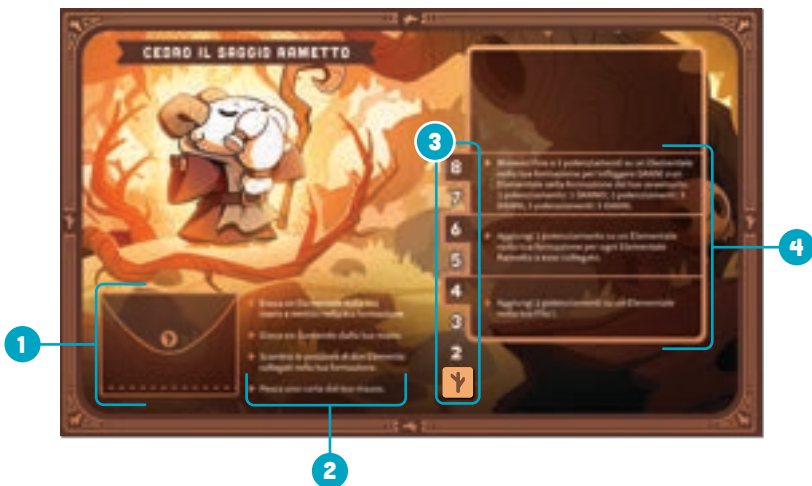
In una partita a 2 giocatori:

Quando sconfiggete il Saggio del vostro avversario, vincete la partita e ottenete il titolo di Maestro degli Elementi!

In una partita a 4 giocatori:

Quando la vostra squadra sconfigge entrambi i Saggi della squadra avversaria, vincete la partita e ottenete il titolo di Maestri degli Elementi!

PLANCE SAGGIO



Il lato sinistro della vostra plancia Saggio comprende il vostro **portafoglio** **1**, dove conserverete le monete d'oro che avete raccolto durante la partita. Include anche un pratico elenco delle **azioni standard** **2** per una rapida consultazione. Sul lato destro della vostra plancia Saggio troverete il **tracciato livello** **3**. Ogni volta che sconfiggete un Elementale nella formazione del vostro avversario, aumentate di 1 il vostro livello spostando il vostro segnalino indicatore di livello verso l'alto lungo il vostro tracciato livello. Ogni volta che il vostro livello raggiunge una soglia prestabilita (4, 6 e 8), ottenete l'accesso a un potente **Campione Elementale e a una nuova azione fazione** **4**.

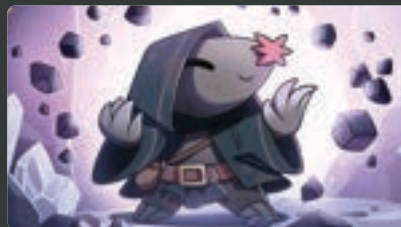
- **Campione Elementale:** I Campioni Elementali sono potenti Elementali unici per ogni fazione. Quando raggiungete una soglia sul vostro tracciato livello, spostate il Campione Elementale corrispondente dalla vostra plancia Saggio alla cima della vostra pila degli scarti. Fare ciò rivelerà un'azione fazione sulla vostra plancia Saggio.
- **Azioni Fazione:** Una volta che sbloccate un'azione fazione rivelandola sulla vostra plancia Saggio, potete effettuare quell'azione per il resto della partita durante la Fase II del vostro turno spendendo 1 PA. *Ricordate che ogni fazione può effettuare solo un'azione fazione per turno.*

Una volta raggiunto il livello 8 del vostro tracciato livello, avete raggiunto il livello massimo e sbloccato tutti i Campioni Elementali e le azioni fazione disponibili.

FAZIONI

Ci sono 4 Saggi nel gioco base. Ogni Saggio guida una fazione Elementale che possiede il suo unico stile di gioco personale:

CIOTTOLO



La fazione Ciottolo si concentra sulla difesa con la generazione di scudi.

GOCCIA



La fazione Goccia si concentra sul vantaggio carte e la manipolazione della formazione, mantenendo equilibrio tra attacco e difesa.

RAMELLO



La fazione Ramello si concentra sull'attacco con danni potenziati.

FOGLIA

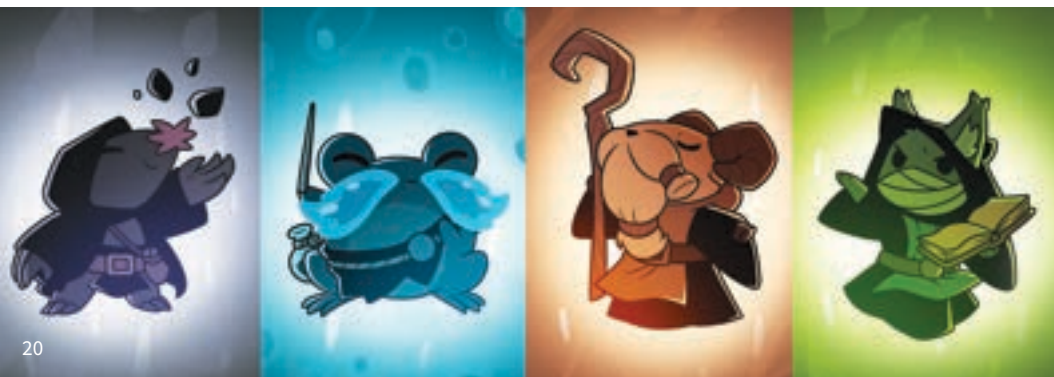


La fazione Foglia si concentra sulla manipolazione del mazzo e della pila degli scarti, mantenendo equilibrio tra attacco e difesa.

ELEMENTALI

Nel corso della partita, evocherete Elementali nella vostra formazione. Quando evocate un Elementale, collocatelo nella fila più in alto con uno slot vuoto nella vostra formazione. Per esempio, se avete uno slot vuoto nella Fila II, non potete evocare un Elementale nella Fila III.

Ogni Elementale ha due parametri: **forza (FOR)** 1 e **punti salute (PS)** 2. Userete il parametro FOR quando calcolerete i danni (DANNI) durante il combattimento, e i PS rappresentano la quantità di DANNI che il vostro Elementale può sopportare prima di venire sconfitto. Ogni Guerriero, Campione e Saggio Elementale ha anche un **effetto** 3 in fondo alla sua carta. Gli Elementali nel Mercato Elementale mostrano il loro **costo** 4 nell'angolo in basso a sinistra. Infine, ogni Elementale ha un **simbolo e un bordo** 5 che rappresentano la sua fazione. Per poter utilizzare un effetto di un Guerriero o Campione Elementale, dovete posizionare quell'Elementale nella **fila corrispondente** 6 della vostra formazione, come mostrato sopra l'effetto su ogni Guerriero o Campione Elementale.



GLI ELEMENTALI SONO DI QUATTRO TIPI:



Saggi Elementali: Il vostro Saggio è il leader della vostra formazione. Se non avete un Saggio nella vostra formazione, perdete la partita.



Elementali Base: Questi Elementali non hanno effetti, ma potete comunque utilizzarli durante i combattimenti. Il vostro mazzetto Saggio ha 4 Elementali Base e potete comprare Elementali Base aggiuntivi nel Mercato Elementale.



Guerrieri Elementali: Questi Elementali hanno effetti che potete utilizzare quando sono posizionati in determinate file della vostra formazione. Il vostro mazzetto Saggio ha 3 Guerrieri Elementali e potete comprare dei Guerrieri Elementali aggiuntivi nel Mercato Elementale.



Campioni Elementali: Questi Elementali sono estremamente potenti. Come i Guerrieri Elementali, i Campioni Elementali hanno effetti che potete utilizzare quando sono posizionati in determinate file della vostra formazione. Potete accedere ai Campioni Elementali solo aumentando di livello sconfiggendo gli Elementali nella formazione del vostro avversario, in modo da raggiungere la soglia del livello che vi permette di sbloccarli.

GLI EFFETTI ELEMENTALI SONO DI DUE TIPI:



Gli **effetti alba** possono essere utilizzati solo durante la Fase I del vostro turno. Potete utilizzare ogni effetto alba una volta per turno e potete utilizzarli in qualsiasi ordine.



Gli **effetti innescati** possono essere utilizzati in risposta a eventi specifici nel corso della partita. Ogni effetto innescato spiega quando potete utilizzarlo nel testo della sua carta.

COMANDI

Nel corso della partita, giocherete Comandi per ottenere vantaggi strategici, proteggere i vostri Elementali e infliggere DANNI alle carte nella formazione del vostro avversario. Per giocare un Comando, rivelatelo e utilizzate il suo effetto, poi collocatelo nella vostra pila degli scarti.

I COMANDI SONO DI TRE TIPI:

I **Comandi Attacco** vi permettono di utilizzare un Elementale nella vostra formazione per attaccare un Elementale nella formazione del vostro avversario. Ogni Comando Attacco specifica i DANNI che il vostro Elementale infliggerà, così come il sottotipo di attacco (in mischia o a distanza).



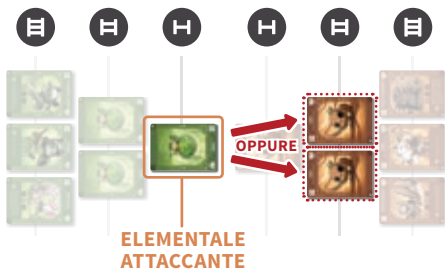
I **Comandi Attacco in Mischia** vi permettono di utilizzare l'Elementale nella Fila I della vostra formazione per attaccare in mischia l'Elementale della Fila I della formazione del vostro avversario.



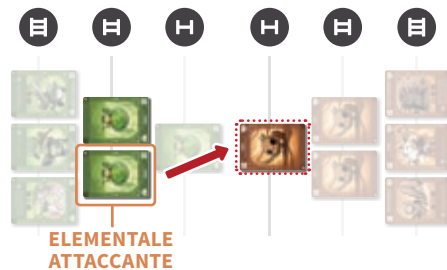
I **Comandi Attacco a Distanza** vi permettono di utilizzare un Elementale nella vostra formazione per attaccare a distanza un Elementale della formazione del vostro avversario.

Esempio: Se un Comando Attacco A Distanza dichiara che potete infliggere DANNI a un Elementale avversario a 2 file di distanza, potete attaccare un Elementale nella Fila I del vostro avversario utilizzando un Elementale nella vostra Fila II, OPPURE potete attaccare un Elementale nella Fila II del vostro avversario utilizzando un Elementale nella vostra Fila I.

Attacco a distanza dalla Fila I



Attacco a distanza dalla Fila II



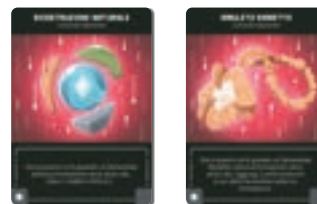
Nota: Ogni Elementale può attaccare solo una volta per turno. In una partita a 4 giocatori, potete utilizzare un qualsiasi Elementale nella formazione della vostra squadra per attaccare, ma voi e il vostro compagno di squadra non potete utilizzare lo stesso Elementale per attaccare in un singolo turno.

I **Comandi Utilità** vi permettono di ottenere un vantaggio in molti modi diversi, come scambiando le posizioni degli Elementali in una formazione oppure infliggendo DANNI a un Elementale nella formazione del vostro avversario.



Nota: I DANNI che infliggete utilizzando i Comandi Utilità non possono essere ridotti dall'effetto di un Comando Istantaneo di un avversario.

I **Comandi Istantanei** sono l'unico tipo di carta che potete giocare durante il turno dei vostri avversari. Alcuni Comandi Istantanei riducono i DANNI degli attacchi in arrivo, mentre altri fanno pendere l'ago della bilancia a vostro favore in altri modi.



Nota: I Comandi Istantanei non costano PA per poter essere giocati.

Il vostro mazzetto Saggio include Comandi di due tipi e potete comprare Comandi aggiuntivi nel Mercato Comando.



I SEGNALINI SONO DI QUATTRO TIPI:



Monete d'oro: Sono segnalini che userete per tenere traccia delle monete d'oro che otterrete nel corso della partita. Ogni segnalino ha due lati: un lato rappresenta 1 moneta d'oro e l'altro rappresenta 3 monete d'oro.

Le monete d'oro servono come valuta in *Command of Nature*. Potete utilizzare le monete d'oro che ottenete nel corso della partita per comprare carte dai mercati durante la Fase III del vostro turno.



Segnalini Danno: Sono segnalini che userete per tenere traccia dei DANNI inflitti agli Elementali nella vostra formazione finché non vengono sconfitti. Ogni segnalino ha due lati: un lato rappresenta 1 danno e l'altro rappresenta 3 danni.



Segnalini Potenziamiento: Alcuni effetti delle carte e alcune azioni fazione vi permettono di aggiungere potenziamenti su un Elementale nella vostra formazione. Ogni segnalino ha due lati: un lato rappresenta 1 potenziamento e l'altro rappresenta 3 potenziamenti.

Se utilizzate un Elementale per attaccare, ogni potenziamento aggiunge 1 alla FOR di quell'Elementale durante l'attacco. Dopo che avete attaccato con un Elementale con dei potenziamenti su di sé, dovete rimuovere tutti i potenziamenti da quell'Elementale.



Segnalini Scudo: Alcuni effetti delle carte e alcune azioni fazione vi permettono di aggiungere scudi su un Elementale nella vostra formazione. Ogni segnalino ha due lati: un lato rappresenta 1 scudo e l'altro rappresenta 3 scudi.

Ogni scudo riduce i DANNI in arrivo di 1. Dopo che a un Elementale con degli scudi su di sé vengono inflitti dei DANNI, dovete rimuovere tutti gli scudi da quell'Elementale.

Esempio 1: Se un Elementale nella vostra formazione ha 3 scudi e il vostro avversario sta per infliggere 4 DANNI con un attacco, rimuovete tutti i 3 scudi dal vostro Elementale; il vostro Elementale subisce 1 DANNO.

Esempio 2: Se un Elementale nella vostra formazione ha 3 scudi e il vostro avversario sta per infliggere 1 DANNO con un attacco, rimuovete tutti i 3 scudi dal vostro Elementale; il vostro Elementale subisce 0 DANNI.

Nota: Un Elementale nella vostra formazione può avere un qualsiasi numero di potenziamenti e scudi su di sé.

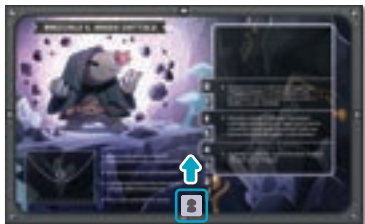
Durante il vostro turno, darete inizio al combattimento giocando un Comando Attacco. Il vostro avversario ha la possibilità di rispondere giocando un qualsiasi numero di Comandi Istantanei per ridurre i DANNI oppure per ottenere un altro tipo di vantaggio.

Per calcolare i DANNI di un attacco, iniziate con i DANNI descritti nell'effetto del vostro Comando Attacco, poi aggiungete 1 DANNO per ogni potenziamento sul vostro Elementale attaccante. Sottraete gli eventuali DANNI ridotti da Comandi Istantanei giocati dal vostro avversario, poi sottraete 1 DANNO per ogni scudo sull'Elementale che avete attaccato. Se i DANNI calcolati sono superiori a 0, aggiungete un numero di segnalini danno sull'Elementale avversario pari ai DANNI inflitti. Rimuovete tutti i potenziamenti dal vostro Elementale attaccante e tutti gli scudi dall'Elementale attaccato (se applicabile).

Se in un qualsiasi momento la quantità di DANNI su un Elementale è pari o superiore ai PS di quella carta, quell'Elementale è sconfitto. Se un Elementale della vostra formazione viene sconfitto, non aggiungetelo alla vostra pila degli scarti; invece, rimettetelo nella scatola del gioco per rimuoverlo dalla partita. Rimettete qualsiasi segnalino su quell'Elementale nella riserva di segnalini corrispondente al centro del tavolo.



Nota: In una partita a 2 giocatori, ogni volta che sconfiggete un Elementale nella formazione del vostro avversario, aumentate di 1 il vostro livello sul vostro tracciato livello. In una partita a 4 giocatori, ogni volta che sconfiggete un Elementale nella formazione dei vostri avversari, solo voi aumentate di 1 il vostro livello sul vostro tracciato livello; il vostro compagno di squadra non aumenta il suo livello, anche se avete utilizzato un Elementale nella sua metà della formazione per attaccare.



Se un Elementale nella vostra formazione viene sconfitto, vi ritroverete con uno slot vuoto e potreste dover cambiare la vostra formazione prima che la partita possa riprendere. Se un Elementale viene sconfitto nella Fila I della vostra formazione e avete almeno 1 Elementale nella Fila II, dovete spostare un Elementale dalla Fila II alla Fila I per riempire quello slot. Allo stesso modo, se avete uno slot vuoto nella Fila II e avete almeno 1 Elementale nella Fila III, dovete spostare un Elementale dalla Fila III per riempire quello slot, se possibile. Continuate questo processo finché la Fila I e la Fila II non avranno più slot vuoti (o non avrete Elementali disponibili da spostare in queglii slot). In breve, non potete lasciare slot vuoti nelle file più in alto se sono presenti Elementali (incluso il vostro Saggio) nelle file più in basso nella vostra formazione.

In una partita a 2 giocatori:

Se il vostro Saggio viene sconfitto, perdete la partita.

In una partita a 4 giocatori:

Se viene sconfitto il vostro Saggio ma non il Saggio del vostro compagno di squadra, potete continuare a giocare; tuttavia, non potete utilizzare alcuna azione fazione né aumentare il vostro livello sul tracciato livello per il resto della partita.



RIORDINARE

Una volta che avete assaporato la dolce vittoria o l'amara sconfitta, è tempo di rimettere in ordine! Mentre il Maestro (o i Maestri) degli Elementi gongola, il giocatore (o i giocatori) sconfitto deve seguire questi passi per riordinare e rendere più facile preparare la prossima partita:

1. Rimettete al centro del tavolo qualsiasi carta nella scatola del gioco.
2. Raccogliete tutte le carte del vostro mazzetto Saggio e collocatele in una pila.
3. Raccogliete tutte le carte del mazzetto Saggio del vostro avversario e collocatele in una pila.
4. Rimettete tutte le carte Mercato Elementale nel mazzo Mercato Elementale, poi collocatele nello scompartimento di sinistra della scatola del gioco.
5. Rimettete tutte le carte Mercato Comando nel mazzo Mercato Comando, poi collocatele nello scompartimento di destra della scatola del gioco.
6. Collocate i mazzetti Saggio nella scatola del gioco in cima ai mazzi Mercato.
7. Collocate tutti i segnalini nei rispettivi scompartimenti.
8. Infine, collocate tutte le plance Saggio in cima, collocate il regolamento in cima alle plance Saggio, poi chiudete la scatola.





COMMAND
OF
NATURE™

