

MYTHOSTCG

10+

NARUTO

KONoha SHIDO



Regolamento

Indice

| | |
|--|----|
| Indice | 2 |
| Panoramica del gioco | 3 |
| Panoramica dei componenti | |
| Carte Personaggio | 4 |
| Carte Mission | 6 |
| Token | 7 |
| Come costruire il tuo primo mazzo | 7 |
| Preparazione | 8 |
| Fasi del turno | 9 |
| Fase Iniziale | 9 |
| Fase Azione | 10 |
| Fase di Valutazione delle Missioni | 10 |
| Fase finale | 11 |
| Come giocare le Carte Personaggio | 12 |
| Personaggi nascosti | 13 |
| Potenziare un personaggio | 15 |
| Token Edge | 16 |
| Token Power | 17 |
| Effetti | 17 |
| Vincere la partita | 18 |
| Regole di gioco | 18 |
| Glossario | 19 |

MYTHOS TCG

NARUTO

KONoha SHIDō



Benvenuto nel NARUTO MYTHOS TRADING CARD GAME

Nel Naruto Mythos Trading Card Game, tu e il tuo avversario gareggerete nei panni dei Kage dei rispettivi Villaggi per determinare chi guida la fazione più forte. Decidi quali dei tuoi ninja inviare in missione, concentrandoti su una strategia che ti permetta di ottenere i punti necessari per vincere la partita prima del tuo avversario.

Panoramica del gioco

Ogni partita del Naruto Mythos TCG si svolge in esattamente quattro Round.

Al termine del 4° Round, il giocatore con il maggior numero di Punti Mission vince la partita. Prendere decisioni strategiche su quali ninja inviare in ciascuna missione è la chiave per la vittoria, e a ogni Round il numero di missioni disponibili aumenta, offrendo sia a te che al tuo avversario numerose opportunità per ribaltare le sorti della battaglia a vostro favore.

Panoramica dei componenti

CARTE PERSONAGGIO

Le Carte Personaggio vengono giocate per assegnare i ninja alle missioni attualmente in gioco.

NOME PERSONAGGIO - Il nome del Personaggio. Puoi avere solo una Carta Personaggio, con lo stesso nome, per missione.


VERSIONE DEL PERSONAGGIO - Una dicitura che differenzia la carta del personaggio dalle altre carte con lo stesso nome.

COSTO CHAKRA  - Il numero di Punti Chakra  richiesti per giocare questa carta.

POWER  - Il numero che viene applicato per vincere una Carta Mission.

EFFETTI - Le carte con effetti avranno anche delle icone che indicano il tempo della loro attivazione:

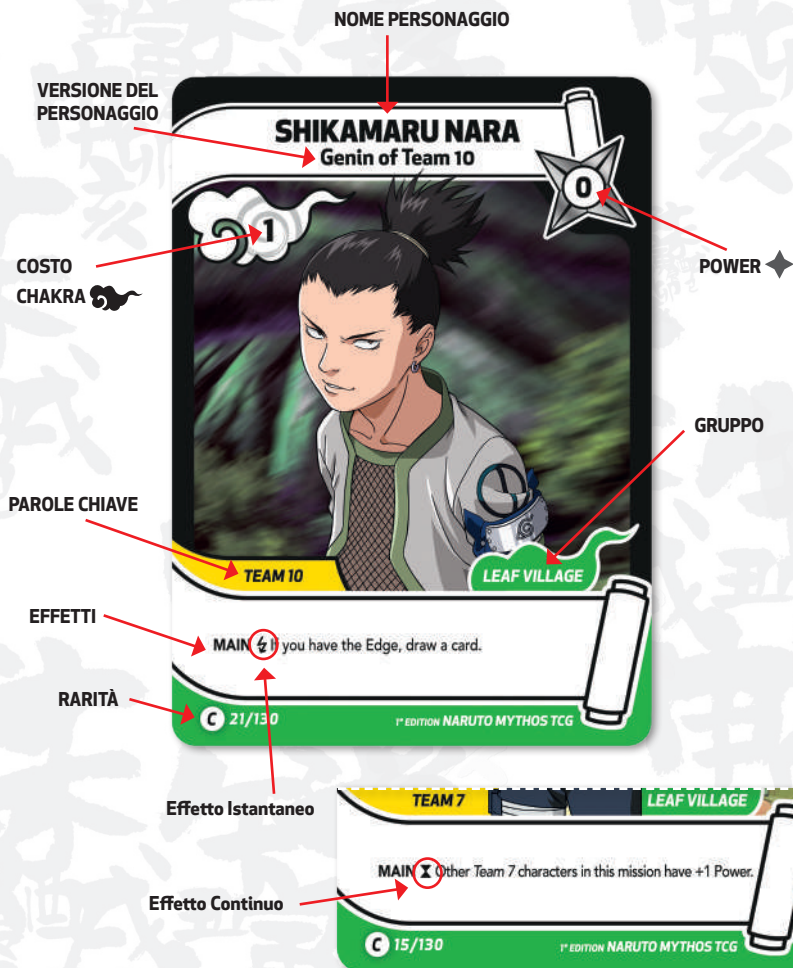
 **Istantaneo**: Si attiva quando il personaggio viene giocato a faccia in su.

 **Continuo**: Rimane attivo finché il personaggio è a faccia in su sul campo.

RARITÀ - Rappresenta la probabilità di trovare la carta in una bustina.

PAROLE CHIAVE- Le Parole Chiave possono essere rilevanti nelle interazioni con altre carte ed effetti.

GRUPPO - Indica la fazione del personaggio, che può interagire con altri effetti.



CARTE MISSION

Tutte le Carte Mission forniscono una ricompensa composta da un numero base di **Punti Mission** ❶, oltre a punti aggiuntivi in base al loro **grado** in gioco.

Il grado di una Carta Mission è determinato dal Turno in cui viene messa in gioco. Ad esempio, la missione che entra in gioco nel primo Turno è considerata una **missione di grado D** e assegna solo 1 punto aggiuntivo, mentre la Carta Mission che entra in gioco all'inizio del secondo Turno è una **missione di grado C** e concede 2 punti aggiuntivi. Allo stesso modo, una **missione di grado B** e una **missione di grado A** entreranno in gioco rispettivamente nel 3° e 4° Turno, assegnando 3 punti o 4 punti aggiuntivi.

TITOLO - Il titolo della Mission.

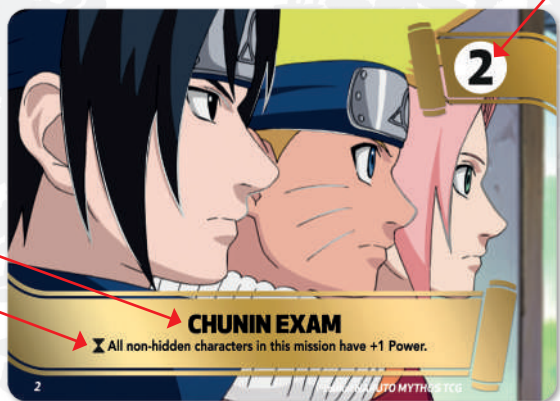
PUNTI MISSION - I punti base assegnati al vincitore di questa missione.

EFFETTO - Effetti che si attivano durante il punteggio o mentre la missione è in gioco.



PUNTI MISSION ❶

TITOLO
EFFETTO



TOKEN

All'interno del TCG **Starter Pack**, troverai un set di token utilizzati per tenere traccia dei tuoi **Punti Chakra** (🌀) e dei tuoi **Punti Mission** (1) durante la partita. Posiziona semplicemente i token nella tua area di gioco e spostali man mano che i tuoi punti aumentano o diminuiscono nel corso del match. Troverai anche un **Token Edge** (👤), da assegnare al giocatore che possiede un vantaggio durante le missioni (ne parleremo più avanti).

Se non hai i token, puoi tranquillamente usare piccoli oggetti, dadi o creare segnalini personalizzati per tenere traccia dei tuoi punti.



PUNTI CHAKRA



PUNTI MISSIONE



TOKEN EDGE

Come costruire il tuo primo mazzo

Il tuo mazzo deve contenere almeno **30 carte**.

Puoi avere un numero illimitato di Carte Personaggio con lo stesso nome, ma solo fino a 2 copie della stessa versione di un personaggio. La versione del Personaggio è indicata dal nome dell'espansione e dal codice numerico riportato nella parte inferiore della carta. Le Variant Art della stessa carta (con lo stesso codice) non contano come versioni diverse.



*Esempio: puoi includere nel tuo mazzo un numero qualsiasi di carte **Naruto Uzumaki**, ma solo fino a 2 copie di **Naruto Uzumaki - Genin del Villaggio della Foglia (1ª Edizione 9/130)**.*



30 CARTE PERSONAGGIO
(max. 2 copie della stessa versione del Personaggio.)

Oltre al mazzo personale, ogni giocatore sceglie anche 3 Carte Mission differenti che potranno essere utilizzate durante la partita. Queste Carte Mission non vengono mescolate nel mazzo personale, ma vengono riunite e mescolate con le 3 Carte Mission scelte dall'avversario durante la preparazione del gioco.



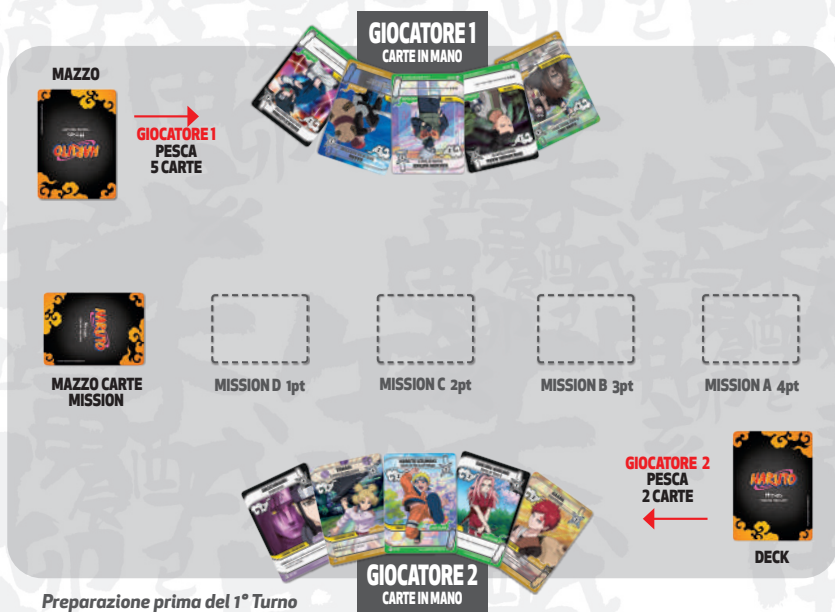
3 CARTE MISSION

Preparazione

Scegliete casualmente il primo giocatore che riceverà il **Token Edge** .

Entrambi i giocatori mescolano le **3 Carte Mission** scelte per la partita a faccia in giù e ne selezionano casualmente 2. Le 2 carte di ciascun giocatore vengono poi mescolate insieme per formare il **mazzo carte Mission**, composto da un totale di **4 carte**. Ogni giocatore avrà quindi 1 Carta Mission rimanente, che non verrà utilizzata in questa partita e dovrà essere messa da parte, mantenendola sempre coperta (a faccia in giù).

Entrambi i giocatori mescolano il proprio mazzo personale e pescano **5 carte** nella propria mano. Successivamente, ogni giocatore può scegliere di rimettere tutte le carte della propria mano nel mazzo, mescolare e pescare nuovamente 5 carte. Ogni giocatore può effettuare questa operazione una sola volta.



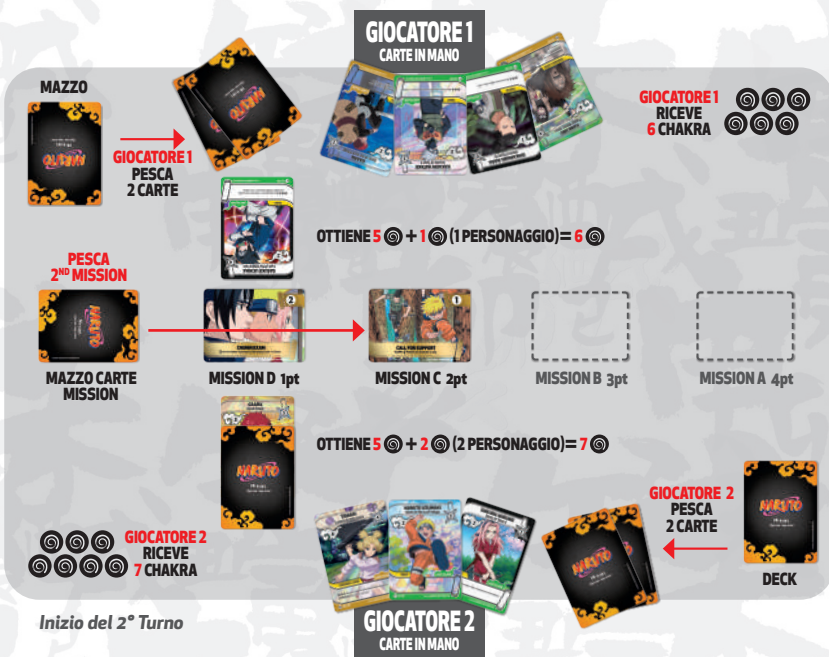
Fasi del turno

FASE INIZIALE > FASE AZIONE > FASE MISSION > FASE FINALE > FASE INIZIALE DEL NUOVO TURNO

Le spiegazioni dettagliate di ciascuna fase all'interno di un singolo Turno sono riportate di seguito.

Fase Iniziale

Per prima cosa, si pesca una **Carta Mission** dalla cima del mazzo mission e la si posiziona scoperta tra i giocatori, aggiungendola a quelle già in gioco, se presenti. Successivamente, ogni giocatore ottiene **5 Chakra** di base (☯), **più 1 Chakra aggiuntivo per ogni personaggio che ha in gioco**, inclusi i personaggi nascosti. Infine, ciascun giocatore pesca 2 carte dal proprio mazzo e si passa alla Fase Azione.




FASE AZIONE

Il giocatore che possiede il **Token Edge**  inizia per primo questa fase.

I giocatori si alternano giocando 1 Carta Personaggio su una mission in campo. I personaggi possono essere giocati **direttamente** dalla mano a faccia in su, oppure **nascosti**, posizionandoli a faccia in giù.

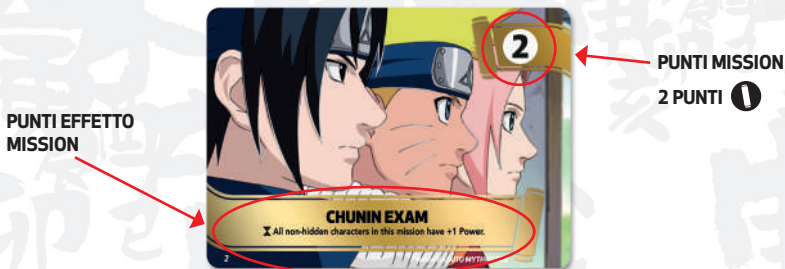
Un giocatore può anche scegliere di rivelare un personaggio nascosto che era stato precedentemente messo a faccia in giù in un turno precedente (vedi Come giocare le Carte Personaggio). Un giocatore che non può o non vuole giocare ulteriori Carte Personaggio può invece scegliere di passare. Il primo giocatore che passa in un determinato Turno ottiene (o mantiene) il Token Edge. Una volta che un giocatore passa, l'altro può continuare a giocare i propri turni consecutivamente finché decide anch'egli di passare. Ricorda che il giocatore con il Token Edge ottiene i benefici di essere il primo giocatore del turno successivo e di vincere in caso di parità. Quando entrambi i giocatori hanno passato, si procede alla Fase di Valutazione delle Missioni.

Fase di Valutazione delle Missioni

Confronta il **Potere** totale dei personaggi di ciascun giocatore su ogni mission, partendo dalla mission di **grado D**. Il giocatore con il valore di Potere più alto vince quella mission; in caso di parità, vince il giocatore che possiede il **Token Edge** .

Una volta determinato il vincitore della mission, quel giocatore attiva tutti i **punti effetto** presenti sulla Carta Mission o sulle Carte Personaggio assegnate a quella mission.

Per vincere e ottenere punti da una mission è necessario avere almeno **1 punto Power**. Ripeti la stessa procedura per tutte le altre Carte Mission presenti sul campo, in ordine di grado. Il numero di missioni che vengono valutate in un turno corrisponde al numero del turno in corso.



MAZZO

MAZZO CARTE MISSION

SCARTA I CHAKRA RIMANENTI

GIOCATORE 2 CHAKRA

GIOCATORE 1
CARTE IN MANO

$4 \blacklozenge + 0 \blacklozenge = 4 \blacklozenge$

2 PUNTI MISSION + 1 PUNTO MISSION VINTA

MISSION D 1pt

MISSION C 2pt

MISSION B 3pt

MISSION A 4pt

$3 \blacklozenge + 2 \blacklozenge = 5 \blacklozenge$

GIOCATORE 2
CARTE IN MANO

GIOCATORE 1 CHAKRA

SCARTA I CHAKRA RIMANENTI

VITTORIA!
OTTIENI 3 PUNTI MISSION

ALLA FINE DI UN TURNO, IL LATO CON IL POTERE PIÙ ALTO VINCE LA MISSION, OTTIENE I PUNTI MISSION E ATTIVA L'EFFETTO DELLA MISSION.

Valutazione delle Mission - Fine del 1° Turno

Fase Finale




Il Turno in corso termina.

Se si tratta della fine del **4° Turno**, si procede a confrontare i punteggi finali. In caso contrario, entrambi i giocatori scartano tutti i **Punti Chakra** e i **token Power** rimasti sui personaggi, dopodiché inizia un nuovo Turno partendo dalla Fase Iniziale.



Come giocare le Carte Personaggio

Quando è il tuo turno, devi giocare una Carta Personaggio oppure passare, rinunciando a partecipare al resto della Fase Azione per quel Turno.

Hai diverse opzioni per giocare le carte:

- Giocare una carta dalla tua mano a faccia in su su una mission, pagando il suo **Costo Chakra** , applicandone gli effetti.
- Giocare una carta dalla tua mano a **faccia in giù** su una mission, pagando **1 Chakra** . Questo personaggio diventa **nascosto**. Non attivare i suoi effetti.
- Rivelare e giocare un **personaggio nascosto**, girandolo a faccia in su, pagando il suo **Costo Chakra**  stampato e applicandone gli effetti, inclusi gli effetti Assalto. Rivelare un personaggio nascosto è considerato come giocare un personaggio, ai fini delle interazioni con gli effetti di altre carte.

Ricorda che puoi avere solo **1 Carta Personaggio** con lo stesso nome assegnata a una data mission dal tuo lato del campo.

Per pagare il **Costo Chakra** , restituisci nel pool di risorse condiviso un numero di **Chakra**  pari al valore richiesto. Puoi controllare in privato il costo dei tuoi personaggi nascosti per assicurarti di avere abbastanza Chakra per rivelarli.

Dopo aver giocato un personaggio a **faccia in su**, attiva eventuali **effetti MAIN** presenti sulla carta.

Dopo aver giocato una carta, il tuo turno termina e passa al tuo avversario, a meno che non abbia già passato in questo Turno. Se l'avversario ha già passato, puoi continuare a giocare turni consecutivi finché decidi anche tu di passare.



Giocare una carta a faccia in su

Personaggi Nascosti

Invece di giocare una carta a faccia in su, puoi giocarla a **faccia in giù**, e questo significa che la Carta Personaggio è nascosta. Per giocare un personaggio nascosto, paghi solo **1 Chakra** (indipendentemente dal costo stampato della carta). Quando sono nascosti, i personaggi hanno **0 Potere** e **0 costo** quando vengono presi di mira come personaggi da altri effetti.

Puoi anche rivelare un personaggio nascosto durante il tuo turno pagando il suo **Costo Chakra**. Questo viene considerato come giocare un personaggio, quindi qualsiasi effetto che ti permette di giocare un personaggio si applica anche ai personaggi nascosti.

Quando giochi un personaggio rivelandolo da nascosto, applichi sia gli **effetti MAIN** che gli **effetti ASSALTO**. Ricorda che gli effetti ASSALTO NON si attivano se una Carta Personaggio viene messa inizialmente in gioco a faccia in su dalla mano, invece che essere prima giocata come personaggio nascosto.

Ricorda inoltre che puoi sempre giocare e rivelare personaggi nascosti, anche se non possiedono alcun effetto ASSALTO.



L'EFFETTO ASSALTO
PUÒ ESSERE ATTIVATO
SOLO RIVELANDO UNA
CARTA NASCOSTA



MAZZO CARTE MISSION



MISSION D 1pt



MISSION C 2pt



MISSION B 3pt



MISSION A 4pt



TO PLAY A FACE-DOWN CARD
CHAKRA COST IS 1



MAZZO



GIOCATORE
2 CHAKRA



GIOCATORE 2
CARTE IN MANO

Giocare una carta nascosta a faccia in giù



MAZZO CARTE MISSION



MISSION D 1pt



MISSION C 2pt



MISSION B 3pt



MISSION A 4pt



PAGA IL COSTO IN CHAKRA DEL
PERSONAGGIO (4), RIVELARLO
E APPLICA L'EFFETTO



MAZZO



GIOCATORE
2 CHAKRA



GIOCATORE 2
CARTE IN MANO

Rivelare un Personaggio Nascosto

Potenziamento dei Personaggi

Come già detto, non puoi assegnare Carte Personaggio con lo stesso nome alla stessa missione sul tuo lato del campo. Tuttavia, puoi potenziare un personaggio giocando una Carta Personaggio con lo stesso nome ma con un **Costo Chakra** più alto (non uguale né inferiore).

Quando effettui un miglioramento, devi pagare solo la differenza del **Costo Chakra** e non il costo completo della nuova carta.

Ad esempio, giocare una carta da costo 5 sopra una carta da costo 4 con lo stesso nome richiederà solo 1 Punto Chakra.

*Quando potenzi una carta, copri completamente la carta di costo inferiore: tutto il testo della carta più vecchia non è più considerato durante la partita. Applica gli **effetti MAIN** e **UPGRADE** della nuova carta con costo superiore.*

I personaggi potenziati contano come un **singolo personaggio**: se un effetto deve colpirti, devi applicare tale effetto all'intera pila (ad esempio, se devi sconfiggere un personaggio potenziato, devi scartare tutte le carte della pila). I personaggi potenziati mantengono lo **stato** della carta precedente.

*Ad esempio, se potenzi una Carta Personaggio che ha dei **token Power** questi vengono trasferiti alla nuova Carta Personaggio giocata.*



MAZZO

GIOCATORE 1
CARTE IN MANO

GIOCATORE 1
CHAKRA

MAZZO CARTE MISSION

MISSION D 1pt

MISSION C 2pt

MISSION B 3pt

MISSION A 4pt

• PAGA SOLO LA DIFFERENZA DI CHAKRA (5 Ⓞ - 4 Ⓞ = 1 Ⓞ)
• ATTIVA L'EFFETTO UPGRADE (SE DISPONIBILE)

GIOCATORE 2
CHAKRA

GIOCATORE 2
CARTE IN MANO

MAZZO

Potenziare una carta

Token Edge

Il primo giocatore a passare durante la Fase Azione ottiene, o mantiene, il **token Edge**

Il giocatore con il token Edge vince tutte le **parità** durante la **Fase di Valutazione delle Missioni** ed è il primo giocatore del Turno successivo.

Token Power

I **token Power** ♦ Vengono utilizzati per tenere traccia dei valori di Potere modificati sulle Carte Personaggio. Quando devi aggiungere **token Power** ♦ a una carta, puoi usare **token Chakra** ☯ dalla riserva o qualsiasi altro tipo di token: finché si trovano su una carta, sono considerati **token Power**. Ogni token Power su un personaggio gli conferisce +1 Potere. Alla fine di ogni Turno, rimuovi tutti i token Power da ogni personaggio sul campo. Il modo principale per aggiungere token Power a un personaggio è tramite l'effetto **POWERUP**.

I personaggi nascosti possono ricevere token Power e quindi il loro Potere cambia. I token Power rimangono sul personaggio anche quando passa da nascosto a scoperto e viceversa.

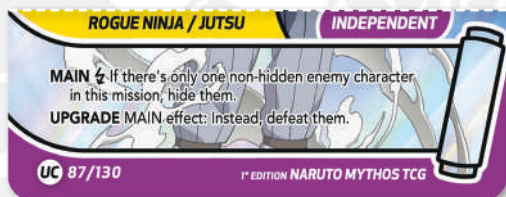
Effetti

Gli **effetti** delle carte vengono applicati secondo il **tempo** indicato e in ordine dall'alto verso il basso.

Tutti gli effetti Istantanei (⚡) sono considerati opzionali, a meno che il testo non specifichi diversamente. Tutti gli effetti Continui (X) sono sempre attivi.

Se giocare una Carta Personaggio attiva un effetto su un'altra carta già in gioco, applica prima quegli effetti attivati, prima di applicare gli effetti della nuova Carta Personaggio giocata. Se più effetti vengono attivati nello stesso momento, il giocatore attivo (colui che sta giocando in quel turno) sceglie in quale ordine applicarli.

Fai attenzione: alcuni effetti UPGRADE modificano parti di altri effetti, ad esempio:



Ricorda di integrare la modifica quando applichi l'effetto MAIN.

Vincere la partita

Alla fine del 4° Turno, il giocatore con il maggior numero di Punti Missione vince! In caso di parità, vince il giocatore che controlla il token Edge alla fine della partita.

| MISSION | GIOCATORE 1 | | | | GIOCATORE 2 | | | |
|----------------------|-------------|----------|-----------|----------|------------------|-----------|----------|----------|
| | D | C | B | A | D | C | B | A |
| 1st Turno | 1+3 | - | - | - | 0 | - | - | - |
| 2nd Turno | 1+3 | 0 | - | - | 0 | 2+2 | - | - |
| 3rd Turno | 0 | 0 | 3+2 | - | 1+3 | 2+2 | 0 | - |
| 4rd Turno | 1+3 | 0 | 3+2 | 0 | 0 | 2+2 | 0 | 4+3 |
| Tot. Parziale | 12 | 0 | 10 | 0 | 4 | 12 | 0 | 7 |
| TOTALE | 22 | | | | 23 VINCE! | | | |

Esempio di conteggio turno per turno

Regole di gioco

- Puoi sempre guardare i tuoi personaggi nascosti.
- Devi essere sempre chiaro riguardo all'ordine in cui i personaggi sono stati giocati, soprattutto le carte nascoste: per favore, non spostarle durante la partita e aiuta l'avversario se chiede informazioni sull'ordine di gioco.

Glossario

Mazzo personale: Il tuo mazzo di carte. Se devi pescare dal tuo mazzo e non ci sono più carte, non succede nulla.

Pila degli scarti: La zona dell'area di gioco dove vengono collocate le tue cartescartate. Non modificare l'ordine delle carte durante la partita, a meno che un effetto non lo richieda.

MAIN: Questo effetto si attiva ogni volta che giochi il personaggio.

POTENZIAMENTO: Questo effetto si attiva solo quando giochi il personaggio come potenziamento.

ASSALTO: Questo effetto si attiva solo quando giochi (cioè riveli) il personaggio da stato nascosto.

SCORE: Questo effetto si attiva solo quando vinci la missione.

CHAKRA +X: Questo personaggio fornisce X Punti Chakra aggiuntivi nella Fase Iniziale (oltre alla normale produzione di Chakra).

POWERUP X: Metti X segnalini Potere su un personaggio. Se non specificato, il bersaglio è lo stesso personaggio che ha attivato l'effetto.

Nascosto: Qualsiasi Carta Personaggio a faccia in giù.

Non nascosto: Qualsiasi Carta Personaggio a faccia in su.

Sconfiggere: Il personaggio viene collocato nella pila degli scarti del proprietario.

Nascondere: Il personaggio viene girato a faccia in giù.

Muovere: Posiziona il personaggio in un'altra missione, seguendo quanto indicato dall'effetto.

Prendere il controllo: La carta passa temporaneamente sotto il tuo controllo. Se un effetto dovesse rimuoverla dal gioco, torna sotto il controllo del proprietario originale. Puoi tenere traccia della proprietà con qualsiasi metodo preferisci. Se la fonte del controllo viene nascosta, lascia il gioco o viene a sua volta controllata, il personaggio controllato torna al suo proprietario, nella stessa missione in cui si trova.

NEMICO: Le carte dal lato dell'avversario sono considerate Nemiche. Tutti i personaggi dell'avversario sono Nemici.

AMICO: Le carte dal tuo lato di gioco. I tuoi personaggi sono considerati Amici tra di loro (un personaggio non è amico di se stesso).

Lasciare il gioco: Quando una carta in gioco viene spostata negli scarti, in mano o nel mazzo, lascia il gioco. Le carte sotto ad essa vengono scartate.

Più forte/meno forte: Il personaggio con la Forza più alta/bassa.

NARUTO



Game design by
Studio Supernova:
Marcello Bertocchi, Luca Ricci
basato su un'idea di Alessio Meda.

Autore: Fulvio Giorgio Fantino © 2025 - Tutti i diritti riservati
Titolo dell'opera: Mythos Trading Card Game - Regolamento Ufficiale (Mythos Engine™)