



LEGENDS OF SIGNUM

BASIC RULES

CONTENTS

Introduzione.....	4
Nozioni di base sul gioco	5
Componenti del gioco	6
Zone di gioco	8
Tipi di carte	10
Carta eroe	11
Carte Battle Deck	12
Carte costruzioni	18
Carte terreno	19
Avvio del gioco	20
Fasi del turno e le meccaniche di gioco	22
Fase di inizio turno	22
Fase di costruzione	23
Fase di attivazione della creatura	24
Giocare carte terreno	26
Attivazione della creatura	28
Movimento.....	28
Combattimento corpo a corpo	30
Attacco a distanza.....	34
Abilità speciali.....	36
Fine della partita e condizioni di vittoria	39
Varianti di gioco aggiuntive	40
Architetto esperto	40
Battaglia a tre	40
Gratuito per tutti	41
Spalla a spalla	42
Regole del Drago delle Leggende di Signum	43
Ulteriori informazioni	44
La storia del mondo. Creazione di Signum	45
Glossario.....	48

The history of the magic world of Signum starts at the ancient walls of the free city of Vallor. Innumerable treasures hidden in its dungeons from the dawn of time attracted both greedy gods and conquerors avid for greatness and gold.

Vallor is a real city state. Representatives of various peoples from every corner of Signum have blended here like in a huge cauldron. Any alliances, even between the most implacable enemies, are possible here. But be careful: every man is for himself in the city's narrow streets.

Lately the rumours about the Grypharim Empire restoring to life reach Vallor more and more often. Visiting merchants and captains of ships returning from the southern seas are telling about invincible legions forged at the will of Emperor Demian and Roland the Proud, his first marshall-protector. They are also speaking about some unusual creatures — winged grypharims, mighty and beautiful celestial residents fighting in an alliance with the Empire. No one considered the Grypharim Empire a threat for the Free City. This was before, but now everything changed. Young emperor Demian really intends to become the ruler of the whole Signum. He believes that Vallor is the reason of all woes the world has suffered, so it should be purged of filth.

Young warriress Brissa de Molforn came to the defense of the city. She gathered the most unusual army in Signum, including representatives of all classes and guilds. Their refusal to conform to Demian's demands and obey his will could mean only one thing — war...

Thus, the undefeatable army of the Grypharim Empire awaits for you at the walls of the Free City of Vallor. Whether you wish to join the banners of the Duke or the Emperor is totally up to you.

Fight as only you can!
And above all — win!

Legends of Signum è un wargame di miniature e una carta collezionabile gioco. Squadre di creature combattono sotto la guida di Heroes. Mentre costruendo la propria città, i giocatori reclutano personaggi, sfruttano gli incantesimi e reliquie, e usare tattiche astute. In Legends of Signum, i giocatori si forgianno la propria strada verso la vittoria creando unici Battle Deck e collezioni di miniature. Grazie a un team di artisti e scultori eccellenti, tutti miniatura nel gioco ha un aspetto originale e un proprio carattere.





Legends of Signum è un due giocatori gioco. Prima che il gioco inizi, i giocatori posizionano i loro Eroi sul campo di battaglia.



Altre creature possono essere convocato dopo la costruzione del rispettivo edici nella tua città.



L'obiettivo principale è eliminare l'Hero dell'avversario o raggiungere il più alto livello di prosperità. Generalmente, un gioco dura tra i 30 ei 90 minuti.





Il set iniziale di Legends of Signum include:

- Eroi e le loro carte;



- Personaggi e le loro carte;



- Carte magiche, reliquie e tattiche;
Spells, relics and tactics cards;



- Edifici e carte terreno;



- Carte di aiuto;



- Modelli di terreno;





- Marcatori di effetti (armatura, ferite, forza, ecc.);



- Dieta speciale con il seguente marcatori: bullseye, ascia, scudo.

Se stai usando un D6 comune,
poi il bullseye corrisponde a 1, 2,
ascia - 3, 4,
scudo - 5, 6;

- Righelli di gioco di lunghezze stabilite:



S (corto, 8 cm),



M (medio, 10 cm),



L (lungo, 15 cm),



XL (extra-lungo, 25 cm);

-Regolamento.



ZONE DI GIOCO

In Legends of Signum, ci sono cinque zone di gioco principali: il campo di battaglia, la città, il cimitero, il deck da battaglia e la mano.

Ogni giocatore deve preparare abbastanza spazio per il proprio deck da battaglia, carta eroe e carta personaggio carte di terra e di costruzione, così come un po' di spazio per conservare i gettoni.

BATTLEFIELD



BATTLE DECK

GRAVEYARD



HAND

CITY

Il campo di battaglia è la zona in cui si gioca, ed è condivisa da entrambi i giocatori. Squadre di personaggi combattono qui, guidati dai loro eroi. Le regole standard impostano questo campo su 60 per 60 cm. tu puoi misurarlo con un righello o usare la mappa originale di gioco Signum. I giocatori si sono installati ogni lato del campo di battaglia, uno di fronte all'altro. Tutte le creature evocate entreranno nel campo di battaglia con le loro basi adiacenti a quel lato. I lati non possono essere scambiati durante il gioco.

La città è una zona in cui i giocatori schierano le carte costruzioni così come carte terreno. Di solito un giocatore posiziona questa zona di fronte a lui, oltre la zona del campo di battaglia. Questa è una zona pubblica, quindi il l'avversario può vedere chiaramente le carte giocate.

Il Cimitero è la zona per le carte incantesimo giocate, i personaggi che sono caduti sul campo di battaglia, reliquie distrutte e tattiche attivate. Questo è una zona pubblica e i giocatori possono guardare le carte hanno nel Cimitero in qualsiasi momento. Carte sono sempre posizionate sul Cimitero nello stesso ordine con cui sono scartate. Una carta è sempre scartata nel Cimitero dal suo proprietario e il giocatore perde tutti i suoi pezzi e tratti acquisiti.

Il deck battaglia è la zona di gioco in cui supporto e carte personaggio dei giocatori sono collocate. Questa è una zona segreta, quindi le carte devono essere posto a faccia in giù, e non possono essere visualizzate o mescolate. Tuttavia, il mazzo deve essere mescolato se qualsiasi carta ritorna ad esso.

La mano consiste di carte estratte dal Deck da battaglia, disponibile per i giocatori, da schierare durante il loro turno. I giocatori possono vedere le carte in mano in qualsiasi momento, ma gli avversari no. Tieni presente che quando una carta menziona una delle zone di gioco, di default significa la tua zona di gioco. I giocatori possono interagire con le zone di gioco dell'avversario solo quando è indicato direttamente nel testo della carta.



In Legends of Signum, ogni tipo di carta è designato da un'icona nell'angolo in basso a sinistra. I cinque tipi di carte sono eroe, personaggio, reliquia, incantesimo e tattica .. Personaggio, incantesimo, reliquia e tattica le carte compongono il Battle Deck. Con l'aiuto di queste carte combatti sul campo di battaglia. carte costruzioni e terreno vengono usate per costruire nella zona città o per il posizionamento del terreno sul campo di battaglia. La maggior parte delle carte di gioco contiene le seguenti informazioni: parametri primari, abilità della carta e ulteriori informazioni.

I parametri primari sono costo, forza, salute e distanza di movimento. Prendi nota che diversi tipi di carte potrebbero avere diversi parametri. Per esempio, le carte supporto non hanno movimento distanza o forza; loro hanno solo un valore di costo.

Le abilità delle carte sono scritte nel testo campo sotto l'illustrazione e il nome.

Durante il gioco le creature possono guadagnare e perdere punti e abilità.

Ulteriori informazioni sono costituite da simboli sulla carta che denotano la sua alleanza ad una certa fazione, tipo (creatura, reliquia, incantesimo, ecc.) e serie di edizione. Include anche le caratteristiche del personaggio e testo di promemoria.

PRIMARY PARAMETERS



- *strength*



- *movement distance*



- *health*

COST SYMBOLS





HERO CARD



Gli eroi sono modelli cruciali sul Campo di battaglia. Se il tuo eroe muore, il gioco è finito e il tuo avversario vince. Gli eroi sono sempre piazzati prima sul campo di battaglia. Ogni giocatore può avere un solo eroe alla volta.

La scelta dell'eroe denota la fazione della tua squadra, il principio di formazione del mazzo di battaglia e, per estensione, il tuo stile di gioco. Una carta eroe è contrassegnata con un simbolo speciale.

Ogni eroe ha carte uniche per la Battaglia Deck, e il nome di quell'eroe è indicato nelle abilità della carta. Possono solo essere messi in gioco se la tua squadra è guidata da quell'eroe specifico.

Nella maggior parte dei casi, l'eroe agisce secondo le stesse regole degli altri personaggi sul campo di battaglia.

Prendi nota: nella descrizione dell'abilità sulle carte da gioco i termini «» e «» non sono uguali. Ad esempio, se una magia dice «inigi 2 danni a qualsiasi personaggio sul Campo di battaglia», questo incantesimo non ha effetto su un eroe e viceversa. Dall'altro lato, gli effetti che sono solo destinati agli eroi non hanno effetto sui personaggi regolari. Le abilità universali che funzionano su entrambi gli eroi e i personaggi usano lo stesso termine "creatura".



Keep in mind that when a card mentions one of the game zones, by default it means your game zone. Players can interact with their opponent's game zones only when it is directly stated in the card text.

HERO CARD

Card type - Hero



Hero personal abilities

Flavor text

Hero's name and main attributes

Faction, also indicated with the card background color

Types of hero relics

LE CARTE DEL BATTLE DECK

Il Battle Deck è composto da personaggio, incantesimo, reliquia e le carte tattiche. I giocatori selezionano le carte in base alla loro strategia.

Alcune carte supporto ottengono un'abilità aggiuntiva se hai edici di classe unici. Per esempio, nella Città Libera, questi edici sono chiamati Gilde e nel Sacro Impero, Ordini e così via sopra. Queste sono carte di classe e possono anche essere chiamate «Carattere dell'Ordine», «carta della Gilda» ecc. Le abilità delle carte di classe possono essere utilizzate solo se il l'edicio specificato è costruito nella tua città. Il il personaggio dell'Ordine o della Gilda ottiene un bonus descritto sulla scheda di costruzione del relativo ordine o Gilda.

Vengono chiamate le carte Magia, Religione e Tattica Carte di supporto Tutti loro hanno un indicatore di rarità:

-  - Comune;
-  - Raro;
-  - Legendario;
-  - Mitico.





CARTE PERSONAGGIO

Le carte personaggio sono usate per evocare la miniatura personaggio sul campo di battaglia. Ogni carta di questo tipo ha una miniatura corrispondente nel gioco Legends of Signum. Ogni personaggio è unico.

♣ Il valore di forza indica quanti dadi che un giocatore può usare nel combattimento corpo a corpo.

➤ Il movimento indica la distanza massima che il personaggio può attraversare il Campo di battaglia.

♥ La salute indica il numero di ferite il personaggio può prendere prima della sua carta essere scartato nel Cimitero.

Se il personaggio ha una delle abilità standard, la sua carta conterrà il nome dell'abilità o visualizzare la rispettiva icona. Descrizione completa di tutte le abilità standard sono fornite nella sezione Glossario del regolamento. Se una creatura ha un unico o abilità rare, la carta conterrà il suo completo descrizione.

Il testo dell'aroma stampato in corsivo non ha alcuna inuenza sul gameplay. Può contenere quello della creatura citazione scelta, motto o il loro grido di guerra.

Summoning cost

Image in an oval frame



Primary parameters

Name

Abilities

Race

Flavor text

Faction emblem

Card type - character



CARTE INCANTESIMO

Queste carte sono necessarie per lanciare incantesimi durante il gioco. Gli incantesimi possono avere un'ampia varietà di effetti: infligge danno, aumenta o diminuisce creatura parametri o influenzare le zone di gioco.

L'incantesimo l'effetto ha luogo immediatamente dopo che la carta ha stato giocato.

La carta magia viene scartata al Cimitero subito dopo essere stato giocato.

Cost to play



Image in a rectangular frame

Name

Abilities

Faction emblem

Card type - spell



CARTE RELIQUIA

Queste carte sono usate per potenziare i tuoi eroi o dare loro abilità extra. Le carte di questo tipo possono essere usate solo da un'unità eroe, come lo sono i semplici mortali non inteso a maneggiare artefatti così potenti.

Un eroe può avere accesso a reliquie di diverso tipo. Una carta reliquia giocata è posizionata vicino all'eroecarta e considerato attivo o «in uso». Un eroe può portare tante reliquie di un tipo come indicato dal numero di simboli di quella reliquia scrivi sulla loro carta. Alcuni eroi hanno accesso a due o più reliquie dello stesso tipo.

Non puoi rimuovere una reliquia attiva dal tuo eroe durante il gioco. Tuttavia, l'attivo la reliquia può essere sostituita con una nuova della stessa genere. In questo caso, la vecchia reliquia è immediatamente scartato al Cimitero.

La capacità di questo tipo di carta indica se la reliquia può essere usata più volte o ha a certa durabilità.

Alcune reliquie hanno usi multipli "1". Loro le abilità possono essere usate dall'eroe quante volte come indicato sul simbolo. Una volta un'abilità relic è stato utilizzato, è necessario contrassegnarlo sulla carta usando dadi o i propri token. La reliquia è distrutto non appena l'eroe lo ha usato quantità designata di volte e le sue abilità perdere il loro etto.

Cost to play



Type

Name

Name

Abilities

Card type - relic

Faction emblem



Arma da mischia



Arma a distanza



Armatura / Mantello



Scudo/Stendardo



Elmetto



Tesoro

Per esempio:

Un eroe possiede già una reliquia Heavy Plate del tipo di armatura. Il il possessore del giocatore vuole giocare la carta della Corazza delle Illusioni, in questo caso l'eroe riceve tutte le nuove abilità e la reliquia di Heavy Plate viene scartato nel Cimitero.

Per esempio:

Jousting Lance è una reliquia di un'arma da mischiadigita e ha un multiplo usa 2: ricevi +2 capacità. L'eroe armato di Jousting Lance attacca la creatura di un avversario. Lui riceve +2 in questa battaglia per la reliquia, il numero di usi della Jousting Lance è diminuita di 1. Durante il turno dell'avversario viene attaccato dall'eroe, ed il nuovo riceve +2 durante la battaglia, e il numero degli usi della lancia è diminuito di 1 altro ed è uguale a 0. La reliquia è considerata distrutta, la sua carta viene scartata nella zona del Cimitero, e le sue abilità cessano di avere alcun etto.

Le reliquie di altri tipi hanno durabilità ³⁰.

Quando viene giocata una carta con durata, raccogli il numero di token di armatura indicati nella statistica di durabilità e posizzarli sulla carta.

Quando gli eroi sono in possesso di tali reliquie, qualsiasi danno che subiscono da attacchi non magici saranno prima trattati con le reliquie consumando il gettoni armatura.

Il giocatore deciderà per conto suo saranno presi token di armatura reliquia, uno per ogni punto di danno initto. Ma danno initto da un singolo attacco non può essere diuso su diversi reliquie. Il giocatore deve prima rimuovere tutti i punti di durata da una reliquia e quindi, se ci sono ancora punti di danno a sinistra, inizia a prendere i segnalini armatura dal prossimo. Quando la reliquia con la durata non ha più token di armatura rimasti è distrutto. Se un eroe ne ha almeno uno relic with Durability, il giocatore non può reindirizzare il danno che dovrebbe essere distribuito alla reliquia sull'eroe e applica loro dei segnalini ferita.

I token dell'armatura proteggono il eroe da qualsiasi sico attacchi, ma non magici danno o eetti. Le reliquie distrutte sono scartato al Cimitero e perdere i loro eetti.



TACTICS CARDS

Queste carte permettono ai giocatori di usare tattiche manovre che hanno effetto durante il gioco evento indicato sulla carta. Le carte tattiche sono le solo il tipo di carta che può essere attivata durante il turno del tuo avversario.

Una carta tattica giocata viene posta a faccia in giù e non dovrebbe essere mostrato all'avversario a differenza di incantesimi, le tattiche non hanno effetto immediato, ma dopo una certa condizione (indicata sulla carta) è soddisfatta. Quando ciò accade, la tattica la carta viene immediatamente attivata, le abilità indicate su di esso è applicato, e la carta tattica viene scartato nel Cimitero.

Una tattica può prendere effetto solo durante il turno dell'avversario. Il il giocatore che gioca la tattica deve rivelarlo al più presto come la condizione indicata sulla carta è soddisfatta. Se ciò non è stato fatto (il giocatore ha dimenticato o deciso aspettare una migliore opportunità), l'effetto è considerato nullo e la carta viene scartata al Cimitero.

Per esempio

Heavy Plate è un tipo di armatura reliquia e ha durata 4. Quando si gioca questa carta, 4 armature i token sono posizionati su di esso. pesante Plate rimarrà in gioco no all'eroe con questa reliquia prende 4 punti di danno.

Cost to play



Name

Abilities

Card type -tactic

Faction emblem

Per esempio:

La carta tattica Secret Bribe ha la seguente abilità: «Annulla il personaggio del giocatore avversario evocazione, la sua carta ritorna al Battle Deck, edici usati per giocare la carta rimane TAPPATA e Prosperità i punti non vengono restituiti. »Se il giocatore attiva questa carta nel suo turno, e l'avversario non convoca un singolo personaggio nel campo di battaglia durante il prossimo turno, questa carta rimane in gioco fino a quando l'avversario non tenta di evocare un personaggio.

CARTE EDIFICIO

Cost to play



Building symbol

Name

Abilities

Card type -building

Faction emblem

Building and terrain cards are not included in the Battle deck. But just like the Battle deck, players will choose which cards will be used before the game commences.

Building cards are used to play cards from the Battle Deck: summon characters, use tactics, spells or play relics.

Ci sono 9 tipi di base di edici nel Gioco Legends of Signum:

Municipio	Tempio	Arena	Fucina	Biblioteca
Poligono Di Tiro	Scuola Di Magia	Taverna	Caserma	Edificio Unico



Inoltre, ogni fazione ha i suoi edici unici.

Alcune carte fanno sì che gli edici della City siano distrutti. Mentre uno dei nove edici di base può essere costruito di nuovo, ogni edicio unico può essere costruito solo una volta per partita.

Per esempio:
Mint per la fazione della Città Libera di Vallor, o il Monastero per il santo Impero di Grypharim.

CARTE TERRENO

Queste carte sono necessarie per posizionare speciali modelli di terreno sul campo di battaglia. Questi modelli hanno forme e dimensioni diverse. Ogni carta corrisponde a un modello sul campo di battaglia.

Il terreno piazzato sul campo di battaglia può fare movimento più difficile, farlo completamente invalicabile, ferma attacchi a distanza o altro speciale abilità.

Per esempio
Tesoro abbandonato o Bottomless Le carte terreno buone possono solo essere trovate nella città libera di Vallor carte fazione.

Esistono diversi tipi di terreno di base, tra cui Foresta e scogliera.

Inoltre, Legends of Signum è unico tipi di terreno che sono specifici di una fazione e hanno regole speciali.

Cost to play

Terrain template



Name

Abilities

Card type - terrain

Faction emblem





Prima dell'inizio del gioco, entrambi i partecipanti seleziona una fazione. Gli avversari possono selezionare lo stesso fazione e persino gli stessi eroi.

Il gioco continua no a quando uno degli eroi viene eliminato o uno dei giocatori raggiunge 51 punti di Prosperità.

I giocatori compongono i propri Battle Deck, ognuno può contenere tra 20 e 40 carte.

Puoi usare Battle Deck, costruire e carte terreno che sono aliate alla tua fazione. Inoltre, il tuo mazzo di battaglia potrebbe includere carte di personaggi mercenari.

Almeno metà del Battle Deck deve essere compreso di carte personaggio e non più della metà di quelli possono essere mercenari. Altri tipi di carte può essere incluso nel mazzo in qualsiasi proporzione o non incluso aatto.

Un mazzo non può contenere due carte personaggio di lo stesso nome allo stesso tempo. Incantesimo, reliquia e le carte tattiche possono essere duplicate, comunque.

I numero di carte nei Battle Deck di entrambi i giocatori non devono essere uguali, ma deve seguire le regole generali di creazione di un mazzo.

I mazzi di battaglia sono posti a faccia in giù, in modo che il la prima carta non è visibile a nessuno dei due giocatori.

Dopo che i Battle Deck sono stati creati, le zone di gioco principali sono contrassegnate e un posto per vengono scelte miniature e token. Imposta la città zona per posizionare il terreno e costruire carte.

I giocatori scelgono quali carte di edici e terreno (secondo la fazione del loro eroe) useranno durante il gioco.

La priorità del turno viene decisa facendo rotolare un dado. Il il giocatore che ha tirato più in alto decide chi va per primo. Successivamente l'ordine di turno rimane invariato. Il primo giocatore imposta la miniatura dell'eroe su Campo di battaglia con il bordo della sua base contro il loro lato del campo. Dopo di ciò, anche il secondo giocatore imposta la miniatura dell'eroe adiacente al proprio lato del campo.

Dopo che entrambi i giocatori hanno piazzato i loro eroi su Campo di battaglia, non c'è modo di evitare conitti e la battaglia sta per iniziare!

I giocatori iniziano con tre punti di Prosperità ciascuno, e pesca quattro carte dalla cima del loro Battle Decks per formare la loro mano iniziale. Ogni il giocatore può restituire no a quattro carte dal proprio Passa al Battle Deck e sostituiscoli con un numero uguale di carte dalla cima del loro Battle Deck. Questo può essere eseguito solo una volta, prima che inizi il gioco. O, invece, i giocatori possono scartare un numero qualsiasi di carte dalla propria mano e ottieni 1 prosperità per ogni carta scartata. Dopo questo, la fase di preparazione è completata e il primo giocatore inizia il proprio turno.

Summoning cost



Primary parameters

Name

Abilities

Race

Card type - character

Mercenaries emblem - Dogs of war

Per esempio:

Un mazzo di battaglia di 20 carte deve includere almeno 10 carte personaggio. Questo mazzo di battaglia non può avere di più di 5 mercenari. Un mazzo di battaglia di 35 carte devono includere almeno 18 carte personaggio e 9 o meno mercenari.



STRUTTURA DEL TURNO

Prima dell'inizio del gioco, entrambi i partecipanti Il gioco consiste in una serie di turni i partecipanti si prendono uno dopo l'altro. Un turno consiste di tre fasi obbligatorie:

- Fase iniziale;
- Fase di costruzione;
- Attivazione della creatura.

Il giocatore che sta attraversando il proprio turno è chiamato il «giocatore attivo».

FASE INIZIALE

Questa è la prima fase del giocatore attivo girare. Il giocatore attivo STAPpa tutti i TAPpati carte nella sua zona della città, se ne ha. Tutte le creature avere l'opportunità di essere di nuovo attivato.

Il giocatore rimuove tutti i segnalini etti temporanei dalle sue creature, se gli etti scadono prima l'inizio del turno.

Il giocatore attivo prende una carta dalla battaglia Deck nella sua mano e riceve un punto di prosperità. I giocatori non possono avere più di 10 carte Battle Deck in mano. Se ci sono già 10 carte in mano, una delle carte, scelto casualmente dall'avversario, viene scartato al cimitero. Se il mazzo di battaglia di un giocatore si esaurisce, ogni volta ha bisogno di prendere una carta dal mazzo, il suo avversario riceve punti Prosperity. La prima volta succede, il suo avversario riceve 1 punto, e quindi la quantità di punti Prosperity raddoppia ogni turno.

FASE DI COSTRUZIONE

All'inizio di questa fase, il giocatore può costruire, o guadagna invece punti Prosperity. Se il giocatore decide per saltare la fase di costruzione, ne ricevono due punti di Prosperità. In molti casi, costruendo a costruire richiede accumulare abbastanza Prosperità punti.

Il giocatore attivo sceglie quali edici e in quale ordine sta rogettando di costruire. I giocatori non possono costruire più di un edicio per fase.

Per costruire un edicio, è richiesta la rispettiva carta edicio. La costruzione è considerata nita se il costo nei punti Prosperity è stato pagato e la carta è stata posta nel giocatore attivo Zona della città L'ordine di posizionamento delle carte edicio nella città non importa, neanche l'ordine con cui sono costruiti.





Untapped buildings



Tapped buildings

Un edificio può essere utilizzato nello stesso turno in cui è costruito.

Gli edifici che non sono attualmente in uso sono STAPPATI, quelle che sono state usate nel turno corrente sono TAPPATI. Le carte degli edifici intercettati sono capovolte di lato, non possono essere riutilizzati nello stesso modo girare.

Gli edifici costruiti nella tua città possono essere utilizzati per:

- Giocare a carte Battle Deck dalla tua mano o carte terreno;
- Usando le abilità indicate sulla carta dell'edificio.

La quantità massima di edifici costruiti nella tua città è dodici (12). Non puoi rimuovere costruito edifici dalla zona della città a volontà. La città non può contenere due edifici con il stesso nome. Ad esempio, non puoi avere due città Sale o due taverne. Inoltre, non puoi costruirne due Gilde o due ordini anche se sono diversi nomi - come la Merchants Guild and Shadows Gilda.

FASE ATTIVAZIONE CREATURA

Durante questa fase il giocatore attivo può:

- Giocare qualsiasi numero di personaggi, incantesimi, reliquie o carte tattiche dalla sua mano;
- Attiva le creature sul campo di battaglia;
- Gioca no a una carta terreno.

I giocatori possono eseguire queste azioni in qualsiasi ordine. I giocatori non possono giocare a costruire carte in questo fase. Prima di giocare a carte dalla loro mano, il giocatore deve dichiarare quale carta stanno andando attivare.

Questo è chiamato dichiarare la tua azione.

Ogni carta nel Battle Deck ha il suo costo indicato nell'angolo in alto a sinistra.

L'attivo il giocatore può giocare la carta dalla tua mano se il La zona della città ha già tutti gli edifici necessari costruito e STAPPATO (cioè, non hanno è stato usato per giocare altre carte o etti in questo girare). Devi anche pagare il costo della carta di toccando tutti gli edifici necessari nella città, e rimuovere i punti Prosperity quando richiesto.

A volte qualsiasi edificio  può essere indicato sul costo della carta Questo significa che giocare questa carta richiede che il giocatore tocchi qualsiasi edificio nella città.

Per esempio:

Vuoi giocare a Rowena, Duke's Carta personaggio già. Il personaggio stato di evocazione stato: «Tempio, due ulteriori edifici. »Prima convocare Rowena sul campo di battaglia, devi toccare il Tempio nella tua città e due ulteriori edifici a scelta

La carta personaggio giocata è posta accanto alla carta eroe, e la miniatura del personaggio è posta sul campo di battaglia, in modo che il bordo del suo la base tocchi il lato del giocatore del campo. Quando un personaggio è convocato nel campo di battaglia, esso non può essere posizionato più vicino di una distanza S (8 cm) a una qualsiasi delle creature dell'avversario. Se questo è impossibile, allora il personaggio può essere posizionato sul campo indipendentemente, ma lo farà ricevere un Backstab da ogni modello ostile posizionato a S distanza o meno.

Per esempio:

Un personaggio ha un'Aura S: la tua guadagna +1 »abilità, questo significa tutti i personaggi amichevoli nel raggio S ricevono +1. Questa capacità influenzerà gli altri miniature non appena il personaggio è convocato al campo di battaglia.



Un personaggio che è stato appena convocato al campo di battaglia è considerato attivato e non può eseguire alcuna azione in quel turno. Se la l'avversario entra in combattimento corpo a corpo con esso, o dichiara un attacco a distanza, quel personaggio può difendere stesso secondo le regole generali. Se la il personaggio ha abilità passive che influenzano altri personaggi e non richiedono l'attivazione, queste abilità saranno attive subito dopo il personaggio è convocato nel campo di battaglia.

La carta creatura e la sua miniatura sul Il campo di battaglia rimane in gioco no a quando la creatura è eliminato, cioè no alla quantità di ferita i marcatori diventano uguali alle sue condizioni di salute. Dopo quello, la carta creatura viene scartata al Il cimitero e la miniatura vengono rimossi da il campo di battaglia. Un giocatore non può avere più di sette (7) personaggi sul campo di battaglia allo stesso tempo. Se un giocatore gioca una carta magia (per esempio Palla di fuoco o Mass Healing), ha eetto immediato e la carta viene inviata al Cimitero.

Le carte reliquie possono essere date solo a quelle del giocatore eroe. Le reliquie giocate nel turno corrente possono essere usato dall'eroe immediatamente. Rimane una reliquia in gioco no a quando non viene distrutto o sostituito da un altro dello stesso tipo, e poi lo è scartato al Cimitero.

Una carta tattica giocata viene piazzata a faccia in giù vicino la carta dell'eroe. Non è rivelato all'avversario, ma il giocatore deve dichiarare che sta giocando a carta tattica e tocca tutti gli edici necessari. Ti consigliamo di segnare il costo delle tattiche giocate carte con dadi o gettoni personali Le carte Tattiche rimangono nascoste no al le condizioni di attivazione sono soddisfatte. Appena possibile succede, il giocatore capovolge la carta e lo dimostra per l'avversario, gli eetti tattici vengono applicati e la carta viene scartata al Cimitero.

Il prossimo personaggio può iniziare il suo turno solo dopo il precedente ha completato tutte le azioni.

Non è possibile attivare un personaggio e iniziare il suo girare, quindi passare a un secondo, quindi completare il turno del primo personaggio. Inoltre non puoi attivare la stessa creatura due volte in un turno. Dopo tutti i personaggi del giocatore attivo su il campo di battaglia è attivato, il turno può essere dichiarato sopra. Tutte le abilità e gli effetti attivi no alla ne del turno, o abilità solo quelle attivare alla ne del turno sono dichiarati in l'ordine scelto dal giocatore che controlla il carte con quelle abilità o effetti. Poi il inizia il turno di un altro giocatore.

GIOCANDO CARTE TERRENO

Il giocatore attivo può giocare solo no a uno carta terreno per turno e potrebbe essere necessario edifici da costruire in città. Un giocatore può giocare solo carte terreno aliate con la loro fazione.

Quando giochi terreno, il giocatore deve piazzare la rispettiva carta nella zona della città e piazza a modello corrispondente al tipo di terreno attivo il campo di battaglia. Questo modello non può essere posizionato in contatto con qualsiasi base in miniatura e non meno distanza S (8 cm) da quella del giocatore lato del campo e altri elementi del terreno, e non meno di M distanza (10 cm) dal la parte avversaria. Se il campo di battaglia non ha aree che si adattano a questi criteri, la carta terreno non può essere giocato. Sono disponibili carte terreno come Foresta o Scogliera a qualsiasi fazione. I giocatori possono giocarci come molte volte come desiderano durante il gioco, ma solo una volta per turno.

Tipi di terreno unici specifici della fazione i loro nomi (come Ominous Catacombs, L'altare della guarigione e così via) e può solo essere giocato una volta per partita. Se la specifica della fazione terreno è stato giocato sul campo di battaglia di quel giocatore, non può essere riprodotto di nuovo.

Alcune carte permettono la distruzione del terreno il campo di battaglia.

Qualsiasi terreno non unico può essere giocato di nuovo.



Le abilità del terreno sono attive no a quando il terreno rimane sul campo di battaglia. Terreno può avere le seguenti abilità:

- **Invalicabile:** le creature senza volo non possono attraversare questo tipo di terreno durante lo spostamento. No le creature possono terminare il loro movimento sulla cima del terreno con questa abilità.

- **Dicile** - se una creatura senza volo tocca il modello di questo terreno con la sua base durante movimento, la sua distanza di movimento diminuisce a S. Creature che hanno già una distanza di movimento di S non sono rallentati da terreni dicili. Se un la creatura si è già spostata oltre una distanza S prima di toccare il modello del terreno, deve immediatamente fermarsi al contatto.

- **Blocco della linea di vista:** i giocatori non possono pescare a linea di vista attraverso questo modello di terreno.

- **Difesa contro tiro** - se miniatura che è in contatto con un modello di terreno di questo il tipo diventa bersaglio di un attacco a distanza, o la linea di vista dell'attaccante attraversa il terreno modello, il difensore può ripetere qualsiasi tiro fallito per difendersi dagli attacchi Shot o Throwing. Se l'attacco è un colpo magico, poi la miniatura in difesa considera come un comune Girato secondo alle regole standard di attacchi a distanza.



ROVINE

Se un personaggio è in contatto con un elemento terreno del tipo Rovine, il personaggio può cercarlo per a possibilità di ricevere tesori nascosti. Risultati della ricerca è determinata tirando un dado e inuenzando il personaggio che ha eseguito la ricerca, a meno che dichiarato diversamente. I personaggi non possono cercare rovine se sono in contatto con un personaggio nemico. Al termine della ricerca, il turno del personaggio nisce immediatamente. Gli eroi non possono cercare rovine. Indipendentemente dal risultato, una serie di rovine può solo essere cercato una volta per partita.

I personaggi possono usare un ingresso segreto e sposta qualsiasi distanza tra le rovine che sono state cercato. Per usare un ingresso segreto, il possedere il giocatore deve tirare un dado mentre il personaggio è dentro contatto con le rovine ricercate. Se il risultato \times , quindi non è stato trovato nessun ingresso segreto - il il personaggio rimane sul posto e termina il suo turno. Se $\frac{1}{6}$ un o sono stati rotolati, quindi siete fortunati e il tuo personaggio ha trovato un ingresso segreto - il $\frac{1}{6}$ il personaggio può essere spostato in contatto con un altro insieme di rovine cercate sul campo di battaglia, non è così in contatto con creature nemiche. I personaggi anche la svolta nisce dopo. Un personaggio con il abilità «Puoi ripetere il tiro del dado durante la ricerca Le rovine » possono anche ripetere il tiro che muore durante la ricerca di un segreto Ingresso.

Personaggi nascosti può cercare rovine e usare entrate segrete senza perdere il gettone stealth.



Viene chiamato l'inizio del turno di una creatura attivazione della creatura. Ogni creatura nel Legends of Signum può eseguire quanto segue azioni durante la sua attivazione:

- Sposta no ao meno della distanza di movimento indicato sulla sua carta o utilizzare la regola Run;
- Sposta no ao meno della sua distanza di movimento ed entra nel combattimento corpo a corpo;
- Inserisci il combattimento corpo a corpo se la creatura è già in contatto con la miniatura di un avversario;
- Esegui un colpo o qualsiasi altro attacco a distanza, se la creatura ha l'abilità di attacco a distanza;
- Usa le abilità indicate sulla sua carta.

I giocatori devono attivare tutte le loro creature su il campo di battaglia durante i rispettivi turni. Il il giocatore può saltare il turno di una creatura, ma la creatura si attiva ancora.

MOVIMENTO

La distanza di movimento è indicata sulla carta dei caratteri ed è contrassegnata da un'abbreviazione di una lettera contro uno sfondo blu. Per facilità di utilizzo, tutte le distanze di movimento nel gioco sono diviso in 4 primari:

- corto S (8 cm);
- medio M (10 cm);
- lunga L (15 cm);
- XL extra-lungo (25 cm).

I giocatori possono muovere le loro miniature di creatura attraverso il campo di battaglia no ao meno della distanza indicato sulle rispettive carte. Ogni la miniatura ha una propria base con il diametro impostato di 32 mm, 50 mm o 60 mm a seconda del dimensione della miniatura. Nessuna miniatura può trarne vantaggio in movimento a causa delle dimensioni della sua base.

Se in qualsiasi momento nel suo movimento la tua miniatura tocca la base della miniatura di un avversario, esso si ferma immediatamente, anche se non è stato completato il suo movimento. La tua miniatura è considerata sono entrato in contatto. Se una miniatura nisce movimento in contatto con due o più dei miniature dell'avversario, il giocatore attivo sceglie quale miniatura per entrare nel combattimento corpo a corpo con.

Se una creatura si è mossa durante il suo turno, non può usa qualsiasi attacco in quel turno eccetto che in mischia combattere. Se una miniatura inizia o termina il suo movimento mentre si trova in un terreno dicile o passa attraverso il suo modello durante la sua attivazione, il suo movimento la distanza è ridotta a S.

Le miniature non possono passare attraverso l'un l'altro, o terreno invalicabile, o terminare il loro movimento Là. Devono muoversi attorno a tali ostacoli e la distanza che tali svolte



RUN

Prima che una creatura si muova, il suo possessore può dichiarare che userà Esegui nel corrente girare. In questo caso la sua distanza di movimento è aumentata al valore successivo, cioè S aumenta a M, M a L e L a XL. Qualsiasi miniatura che abbia una distanza di movimento di XL non può usare Run, né le miniature che sono in contatto con una o più creature nemiche. Dovrebbe una creatura usa Run, il suo turno è nito subito dopo il movimento è completo. Nessuna abilità può essere usato dopo la corsa, compreso il combattimento corpo a corpo. Se la tua miniatura entra in contatto con quella di un avversario in miniatura come risultato della corsa, deve fermati immediatamente e ricevi Backstab da il nemico che ora è in contatto con esso.



BACKSTAB

Principalmente backstab è dichiarato in questi casi:

- Quando una miniatura si muove fuori dal contatto con il suo avversario;
- Quando una miniatura entra in contatto con un avversario che usa la regola Run.

In questo caso, la miniatura di ogni avversario è quella era dentro o entra in contatto con esso dovrebbe tirare 1 dado per eseguire Backstab. Backstab non è un attacco, ma è considerato successo con il valore di $\frac{1}{2}$ o $\frac{1}{3}$. Se la miniatura dell'avversario ha ferite, può solo causare danni con a $\frac{1}{2}$ rotolato sul dado. Miniature con l'abilità Stalwart sono l'unica eccezione. Una miniatura non può difendersi da un Backstab, quindi ogni il tiro riuscito diventa automaticamente un successo.

Un personaggio con un token invisibile può dichiarare a Backstab, ma in questo caso perde la furtività gettone.

Nella maggior parte dei casi verrà applicata la regola Backstab quando la tua miniatura si sta ritirando da contatto. Ma anche se si muove mentre è ancora dentro contatto con la miniatura di un avversario (per esempio per mettersi dietro e continuare la battaglia), la regola Backstab verrà comunque applicata. Anche le miniature con una Forza di 0 non sono in grado di combattere in combattimento corpo a corpo in condizioni normali le circostanze trattano Backstab alle miniature.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Se la tua miniatura entra in contatto con un miniatura dell'avversario durante il suo movimento, o inizia il suo turno già in contatto, può entrare combattimento corpo a corpo. Una creatura può dichiarare solo corpo a corpo combattere una volta per attivazione, a meno che la sua carta aerea diversamente.

La miniatura del giocatore attivo è l'attaccante, e la miniatura del secondo giocatore è il difensore. Se la miniatura del giocatore attivo è in contatto con diverse miniature opposte, l'attivo il giocatore può scegliere solo uno di loro per combattere corpo a corpo che gira. Una miniatura non può combattere diversi nemici contemporaneamente. Tuttavia diverse miniature può attaccare lo stesso bersaglio durante un turno come nchè possono entrare in contatto con esso.

Se una miniatura viene attaccata da diversi avversari durante il suo turno, quindi dopo il primo attacco deve assegnare tutti i suoi dadi di forza alla difesa. Un attacco è sufficiente per stanare una creatura e farlo combattere solo per difendersi dal prossimo avversario.

Una miniatura può rimanere in contatto con un miniatura opposta senza dichiarare corpo a corpo combattere. Può semplicemente rimanere sul posto, facendo è difficile per il nemico spostarsi o sparare. Nel combattimento corpo a corpo, la forza della miniatura parametro mostra quanti dadi ha disponibili per mischia. Questi dadi possono essere assegnati per l'attacco e per difesa. Ogni dado di attacco fa 1 punto di danno se colpisce. Un dado di difesa consente la tua miniatura per bloccare 1 colpo. Il difensore deve essere il primo a assegnare il dado forza per attaccare e / o difesa e dichiarare esso. Quindi l'attaccante dichiara quali dadi sono assegnati ad attacco e / o difesa. Giocatori può scegliere di assegnare tutti i dadi all'attacco o alla difesa se lo desiderano. Se una creatura ha una forza valore di 0, non può attaccare o difendersi combattimento corpo a corpo. Una miniatura ha un valore di forza di 3, il che significa che ha 3 dadi disponibili per il combattimento corpo a corpo. Il giocatore può assegnare tutti e 3 i dadi da attaccare, o 2 da attaccare e da 1 a difesa, ecc. Il giocatore attivo ha sempre un vantaggio quando assegna i loro dadi come già conosce la scelta del suo avversario. Per esempio, se il difensore sta usando tutti i dadi disponibili per difesa, quindi non ha senso sprecare anche i dadi dell'attaccante in difesa e così via puoi usare tutti i dadi per l'attacco.

For example:

A miniature has a strength value of 3, which means that it has 3 dice available for melee combat. The player can assign all 3 dice to attack, or 2 to attack and 1 to defense, etc.

The active player always has an advantage when assigning their dice as he already knows his opponent's choice. For example, if the defender is using all available dice for defense, then there is no point to waste the attacker's dice on defense as well and it can use all dice for attack instead.



ATTACCO

Dopo che entrambi i giocatori hanno assegnato il loro dado di forza per attaccare o difesa, rotolano tutti il dado dell'attacco allo stesso tempo. Se la miniatura non ha segnalini ferita, iniggerà danno tutto  e  risultati.

Se una miniatura viene ferita, può solo trattare danno se il risultato del dado è a . Miniature con l'abilità Stalwart sono un'eccezione da questa regola  e  inigge sempre danno su e se hanno marcatori feriti o no.

Se i risultati dei dadi di attacco sono  o, nel caso di miniature ferite,  o , che significa il l'attacco non ha successo e non ci sono danni arontato.



DIFESA

Dopo che entrambi i giocatori hanno nito di lanciare l'attacco Dado, è il momento di tirare per la difesa. Per bloccare un attacco riuscito dalavversario in combattimento corpo a corpo, il difensore devetira un . Questo valore rimane invariato anche sela miniatura in difesa è ferita. Ogni  risultato diminuisce la quantità di successi di successo di uno.

Se tutti gli attacchi dell'avversario sono un fallimento, e la miniatura in difesa ha ancora difesa dadi messi da parte, non sono necessari tiri per la difesa, ma i dadi sono ancora usati e non possono essere messi in attacco. Quando ti nascondi dietro il tuo scudo, perdi l'opportunità di consegnare un mortale ferita al tuo avversario. Questo è il prezzo di eccessiva cautela.

Magical Strike è un attacco corpo a corpo speciale. Magico Strike è impossibile da bloccare, quindi nessuna difesa i dadi vengono lanciati e tutti i risultati dell'attacco riusciti sono colpi automatici.



FERITE

Esempio di danno:

Se giochi una carta magia con il Eetto «3 danni» su un personaggio con 3♥ e 2♠, questo personaggio per primo perde due gettoni corazzati e quindi ne riceve uno indicatore della ferita.

Se la quantità di marcatori ferita diventa uguale alla salute, la creatura viene distrutta. La sua miniatura è presa dal campo di battaglia e la carta viene scartata al Cimitero e il la creatura perde tutti i segnalini ferita e acquisita eetti e abilità. Perché i dadi di attacco sono rotolato nello stesso momento, entrambi i combattenti possono morire in mischia. Erano guerrieri

veramente coraggiosi e nessuno dei due si ritirerebbe ...

Sebbene le regole stabiliscano che attacco e i tiri per la difesa devono aver luogo allo stesso modo tempo, questo non è importante per il gioco meccanica. Se hai solo pochi dadi o trovi solo più comodo entrare si gira, puoi rotolarli a turno e in qualsiasi ordine che vuoi Ma è fatto solo dopo entrambi i giocatori hanno assegnato la loro difesa e attacca i dadi.

Una creatura può anche prendere danno come conseguenza dell'uso abilità della creatura, incantesimo carte o tattiche.

Esempio di ferita:

Se giochi una carta magia con il "3 ferite" eetto contro un personaggio con 3♥ e 2♠, ottiene 3 segnalini ferita e muore immediatamente.

Although the rules state that attack and defense rolls must take place at the same time, this is not important for the game mechanics. If you only have a few dice or you just find it more convenient to roll in turns, you can roll them in turns and in any order you want. But it is done only after both players assigned their defense and attack dice.

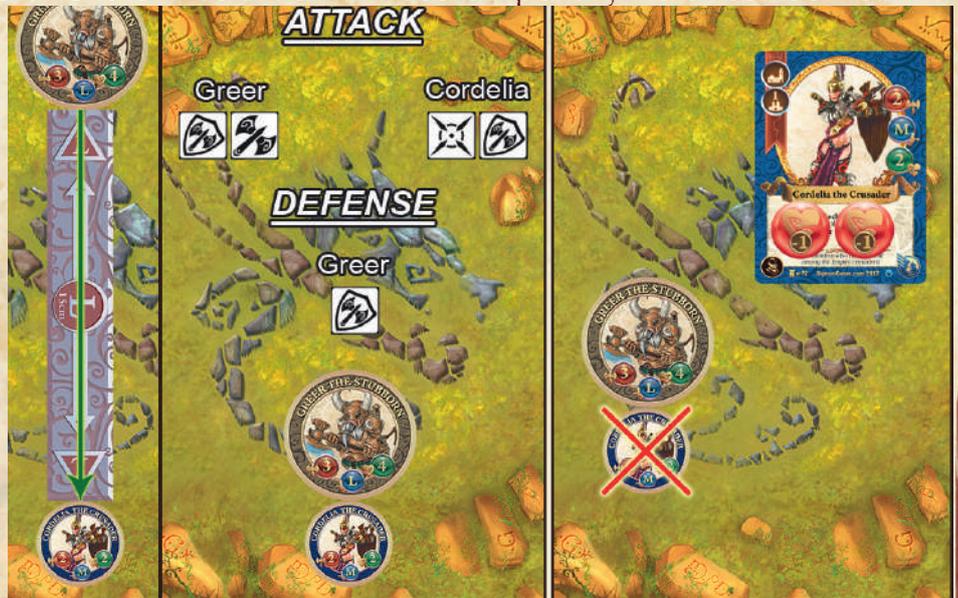


Esempio di combattimento corpo a corpo:

Il giocatore attivo muove la miniatura, Greer the Stubborn, in contatto con quella di un avversario miniatura, Cordelia il Crociato. Greer ha i seguenti parametri: \heartsuit 3 e \spadesuit 4. Cordelia ha \heartsuit 2 e \spadesuit 2. Greer dichiara un attacco a Cordelia. Il secondo giocatore deve prima assegnare i dadi per difesa e attacco. Dato che Stat di Cordelia è uguale a 2, il secondo giocatore può usare 2 dadi. Data l'abilità di Cordelia Reckless 2, il giocatore non ha altra scelta che mettere entrambi i dadi in attacco.

Il giocatore attivo ha 3 dadi e sceglie di usare 2 dadi per l'attacco e 1 per la difesa. Entrambi i giocatori lanciano i loro dadi di attacco contemporaneamente. Entrambi ottengono un attacco \heartsuit e \spadesuit valori positivi. I giocatori usano D6 comune per questo, e il giocatore attivo tira 5 e 3, che corrisponde a \heartsuit e \spadesuit rispettivamente, e il secondo giocatore tira 1 e 6, che corrisponde a \spadesuit e \heartsuit . Questo significa che entrambi gli attacchi di Greer hanno avuto successo e Cordelia ha 1 attacco riuscito e 1 fallito. Pertanto, Greer riceve 1 ferita e Cordelia riceve 2 ferite. Ora i combattenti deve tirare i dadi della difesa.

Il giocatore attivo ne ha uno la difesa muore messa da parte, il la seconda non ne ha. Il il giocatore attivo tira un 5, che corrisponde a un successo difesa. Questo significa che Greer era illeso nella mischia e Cordelia ha 2 ferite. Come lei sola ha 2 punti salute per iniziare con, lei è eliminata e la sua miniatura è stata rimossa dal campo di battaglia. Il carta di Greer la Testarda Rimane invariato.



RANGED ATTACK

To perform a ranged attack, the miniature must have one of the following abilities: Shot X, Throwing X or Magical Shot X (X indicates the number of dice used for the ranged attack). The miniature must not move before a ranged attack unless it has special abilities, such as Quick Shooter.

Ranged attacks cannot be performed after using Run.

The maximum possible range of these attacks in the Legends of Signum equals XL (25 cm).

Before performing a ranged attack, the player must be able to draw a line of sight (LoS) between the shooter and the target. LoS is a straight line that goes from the base of your miniature to the base of the target and is not blocked by anything. It doesn't matter if you "see" only a small part of the miniature base or its half, if you can draw a LoS to any point on that base, you can perform a ranged attack. If there is no LoS available, the attack cannot be performed even if the target is within range.

LoS can be blocked by:

- your miniatures (except hidden miniatures);
- opponent's miniatures (except hidden miniatures);
- terrain template with the effect «Blocks line of sight».
- opponent's miniatures (except hidden miniatures);
- terrain template with the effect «Blocks line of sight».

LoS to miniatures with Flight is drawn in the same way as to anything else. Flying creatures do not remain in the air constantly, but take off only when moving, so when they are not in motion other miniatures and terrain block them according to the general rules.

Keep in mind that miniatures in the Legends of Signum have a 360 degrees field of sight and their facing does not matter when drawing LoS.



Ranged attacks cannot be declared if the shooter is in contact with an opponent's miniature. The active player can choose an opponent's miniature as a target, even if it's in contact with any other one of their own miniatures.

After activating your miniature you must do the following to perform a ranged attack:

- Measure the distance to the target;
- Draw a LoS;
- Roll X dice, where X is the current value of the shooter's ranged attack with all modifiers taken into account.

Shot or Magical Shot are considered successful if the die result is a \otimes . The target takes 1 point of damage for every \otimes , if it is a Shot or 1 wound for a Magical Shot. Throwing is considered successful if $\frac{1}{2}$ or $\frac{1}{3}$ are rolled. Each successful dice deals 1 point of damage.

The player whose model is a target of Shot or Throwing can attempt defense. To do that, he rolls as many dice as there are successful hits. The target's strength parameter is not taken into account in this case. Each result of $\frac{1}{3}$ decreases the amount of successful hits by 1.

Magical Shot follows the same rules as Shot, but the target cannot defend itself. Therefore, no defense rolls are needed.

Some terrain abilities can affect ranged attacks, such as «Defense against ranged attacks» or «Blocks line of sight».

An example of ranged attack

The active player controls Garrus the Crossbowman with a Shot 3 ability. The second player has Severus, the Honored Legionary, with \heartsuit 1 and \heartsuit 2. There are no other miniatures or terrain elements between Garrus and Severus, so a line of sight can be drawn. The distance between them is less than 25 cm (XL). The active player declares a shot at Severus and rolls 3 D6. The results are \heartsuit , \heartsuit , \heartsuit (1, 5, 2 on D6). This means that 2 shots of Garrus the Crossbowman hit their target. However despite the fact Severus only has a Strength of 1, second player can roll 2 dice to attempt to evade the shots. The player rolls 3 and 5, which corresponds to \heartsuit and \heartsuit . This means that Severus managed to avoid one shot, taking 1 point of damage instead of 2, and so one (1) wound marker is placed on his card.



SPECIAL ABILITIES

Cards contain information about abilities they possess. If an ability on a card contradicts the general game rules, the card text prevails.

If a creature only possesses one of the basic abilities, the card will only indicate the name of that ability. If the ability is unique, the card will have its full description.

If an ability requires you to choose the target of its effects (for example, Ruphus's ability stating «Your \heartsuit gains +1 \heartsuit or +2 \heartsuit »), then the choice is made by the player who controls that card or creature.

Some abilities may require the creature to be activated. They will be marked \heartsuit , which means that the creature must use its entire turn. If it has moved or is in contact with an opposing miniature, it cannot use the special ability that requires activation.

For example

The Difficult Target ability forces your opponent to re-roll all successful ranged attack rolls that target the creature with that ability. It is active at all times and does not require any further activation conditions.

For example

The Healer ability allowing to heal other creatures requires activation. Any creature with that ability must use it in its own turn and not move after that, or act according to general rules without using the Healer ability.

If the ability description does not state that it requires activation, then the ability is active at all times.

Other abilities can require a special condition to be met for them to take effect. Such condition can be dealing damage, eliminating an opponent's character, etc.

Abilities with the same name are not cumulative, instead a replacement principle is used: the highest parameter replaces the lower one. But if the ability value has a «+», it is added to the same ability of the target, if applicable. ♠ is an exception, while a character may not have it initially, after becoming a target of a +2 ♠ ability it will gain two armour markers.

For example

Chase allows a creature to attack a second opposing miniature during the same turn. But only if it eliminated the original target that it attacked in melee combat.

For example

A player summons Ruphus, the Squire, to the Battlefield, and uses his First Word, giving Herrick +2 ♠. Although Herrick didn't have the ability initially, he will receive two armour markers.

For example

A miniature has Master of Attack 1 ability that allows it to re-roll one failed roll in melee. A spell cast on this model gives it Master of Attack 2. After the spell is cast, the owning player can now re-roll 2 failed melee attack dice.

Card abilities are given in the text field under the illustration and name. During the game, creatures can both gain new abilities or lose the ones they had.

Sometimes abilities have a negative effect that does not allow a character to use general rules.

Abilities such as First Word ⚡ and Last Word Ω only take effect once per game. First Word ⚡ is activated when the player plays the card from his Hand. Last Word Ω activates when the card is discarded to the Graveyard.

For example

«Slow» does not allow any character with this ability to use Run.

By default, card abilities that give any effect are active until the end of the game. But if the ability has other limits, it will be indicated after its description.



STEALTH

Any character with the Hidden ability  cannot be chosen as a target of attacks or other actions of the opponent's creatures if there is a stealth token on it. When a character with that ability is summoned to the Battlefield, the player must put a stealth token on it, which will later be removed when the character is discovered.

A character with a stealth token is considered hidden.

A hidden character loses the stealth token when it announces an attack, is activated to pay for an ability, uses the Backstab rule or if an opponent's miniature detects it. To do this, the opponent's miniature must enter contact with the hidden character without using the Run rule and throw a die for its detection. If a  is rolled on the die, the hidden character is detected and loses the stealth token. A miniature that carried out detection can immediately attack the detected character. If a hidden character is not found, the enemy's miniature must immediately end its turn.

Creatures with Magical Shot can also detect hidden characters that are within XL distance from them. To do that, they must draw a LoS to the hidden character and roll a die. If the result is a , the creature can immediately declare a Magical Shot with the discovered enemy as the target.

Hidden characters:

- do not block LoS for ranged attacks;
- cannot be a target for Backstab as long as they have a stealth token, but can use Backstab and then lose the token;
- can use Run;
- can search ruins without losing the stealth token, and while in contact with an opponent's miniature.

Enemy miniatures that are in contact with a hidden character can declare ranged attacks and activate other abilities and are not subject to Backstab if they move out of contact.

«Go to the Shadow» rule

Characters with the Hidden ability can vanish and receive a stealth token even after they were discovered. To do that, they must activate while being out of contact with any enemy miniatures and as long as they were not a target of ranged attacks in the opponent's previous turn. A character cannot have more than one stealth token.



A game is not over when one of the players runs out of cards in the Battle Deck, but every time that player has to draw a card, his opponent receives Prosperity points. The opponent receives one point for the first time, then two points, then four, eight and so on. The number of Prosperity points will be doubled every time until it reaches the amount necessary for victory.

This rule allows to end the game even if eliminating the Hero is impossible and the players do not agree on a draw.

VICTORY CONDITIONS

Victory in Legends of Signum can be attained in one of two ways.

The first way is by eliminating the opponent's Hero. The player whose Hero survives becomes the winner.

If elimination of the Hero activates any tactics cards or other effect that can influence the game result, all of these effects will be taken into account before the game is finished. For example, such effects might increase the Prosperity level of a player or somehow eliminate the opposing Hero as well.

The second way to win the game is through Prosperity. A player can win by accumulating 51 points of Prosperity.

There may be time limitations based on a mutual agreement or tournament rules. If at the end of the time limit both heroes remain on the Battlefield, then the player whose hero has fewer wound markers wins.

If the number of wound markers is the same for both heroes, or they eliminate each other at the same time while fighting in melee combat, then players compare Prosperity points and the cost of buildings constructed in their Cities. If these numbers are also the same, then the most bloodthirsty player wins; whoever managed to eliminate the most opposing characters during the game.



We recommend players use these only after they have fully mastered the basic rules of Legends of Signum.

EXPERIENCED ARCHITECT

In this game variant, before the game starts both players create a separate **Construction Deck** that consists of building cards in any desired order, but not more than 12 cards. This Deck becomes a secret zone like the Battle Deck. You cannot change the order of cards in the **Construction Deck** during the game.

During the construction phase you must draw a card from the **Construction Deck**. No more cards can be drawn until this building is constructed.

BATTLE OF THREE

The Battle of Three, as the name suggests, allows three players to take part in the game at the same time. The game ends when only one hero remains on the Battlefield or when one of the players reaches 51 Prosperity points.

Roll the die to determine which player goes first. The first player chooses one of the corners and measures a distance equal to an XL ruler from that corner and along the side of the field clockwise to claim that side. The player to the left chooses next and so on. Turn order proceeds clockwise.

All card abilities that are in effect until the end of the opponent's turn, or take effect at the end of the opponent's turn will be active until the end of the third player's turn or take effect at the end of it. That is, both opponents must complete their turns.

If an ability allows a player to affect creatures or cards of their opponent, then the player chooses which of the opponents will be affected.

Example of player placement
in variant The Battle of Three



FREE FOR ALL

Example of player placement
in variant Free for all



This variant allows four players to take part in the game in a «free for all» scenario.

The game continues until only one hero remains on the Battlefield and all three others have fallen, or until one of the players gains 51 points of Prosperity.

As before, the first player is decided by rolling a die. The player at the winner's left takes the next turn and so on clockwise.

The first player chooses one of the corners and measures a distance equal to an XL ruler from that corner and along the side of the field clockwise to claim that side. The player to the left chooses next and so on. Turn order proceeds clockwise.

All card abilities that are in effect until the end of the opponent's turn, or take effect at the end of the opponent's turn will be active until the end of the last player's turn or at the end of it. That is, all three opponents must complete their turns.

If an ability allows a player to affect creatures or cards of his opponent, then the player chooses which of the opponents will be affected, with all conditions and rules of the ability taken into account.

SHOULDER TO SHOULDER

This variant allows you to have an ally. Four players take part in the game, following a “two vs two” principle.

Players agree on the composition of their teams beforehand as it cannot be changed in the process of the game. To win, one team must eliminate both heroes belonging to the opposing team. If one of the heroes falls, his ally can still continue the game and wrest victory from the jaws of defeat. If one of the players gains 51 points of Prosperity, his team wins immediately.

The first player chooses one of the corners of the field and measures a distance equal to XL towards the corner of their ally. The player who has the first turn chooses their side of the field first in a way that their opponents are set opposite and the ally's corner is to the left or right.

Turn order proceeds clockwise. Both players of the first team must take their turns, and then the players of the opposing team take their turns.

Example of player placement in variant Shoulder to Shoulder

Allied miniatures cannot be attacked in the same way your own ones cannot be attacked, and any cards or abilities affecting “opponent’s creatures” do not affect the miniatures and cards of your ally.

All card abilities that are in effect until the end of the opponent’s turn, or take effect at the end of the opponent’s turn will be active until the end of the last player’s turn or at the end of it. That is, both opponents must complete their turns.

If an ability allows a player to affect creatures or cards of his opponent, then the player chooses which of the opponents will be affected.



DRAGON RULES OF LEGENDS OF SIGNUM

1. If an ability indicated on a card contradicts basic game rules, the card text has priority.
2. If a creature/card receives a second named ability with the same name, their values are not stacked. The effect that has a higher value of the two will be in use.
3. If an attack, any effect, or a creature’s Strength value becomes less than 0 after all modifiers were applied, it is considered to be equal to 0. If any action produces an effect with the value of 0, it is considered that the no one gained any effect, but at the same time the action is still taken. Abilities or attacks cannot be declared if their value equals 0 after applying all modifiers.
4. If a creature is affected by two effects, the description of which contradicts each other, then the effect that has been applied last will take priority. The latest effect cancels the preceding one.
5. Unless an effect text does not state target limitations, all the available targets for the effect are implied.





-X da attacchi, modificatore di abilità, bersaglio la creatura riceve X punti di danno in meno quando colpito con successo.

Agile, abilità: la creatura non può essere soggetta a Backstab.

Armatura, abilità: previene la prima X ferita da attacchi non magici alla creatura con armatura.

Aura: [testo], abilità - tutte le tue creature, se non diversamente indicato, a una distanza di X o meno ricevere un'abilità o un effetto descritto in [testo]. La fonte dell'Aura non può ricevere gli stessi benefici.

Combattente, abilità - la creatura può dichiarare un tiro magico se non si muoveva nel suo turno.

Berserk, abilità - mentre la creatura è ferito (ha marcatori feriti sulla sua carta) riceve + X Forza.

Buckshot: abilità innescata. Se il bersaglio di questo tiro è a distanza M o meno e lo sparo ha successo, la creatura bersaglio viene spostata indietro dal tiratore, lungo il tirato LoS, per S distanza. Se lascia il contatto, lo fa non ricevere un Backstab. Se il bersaglio è in miniatura non può essere spostato per tutta la distanza, soffre un ulteriore punto di danno.

Cauto, abilità - la creatura con questo l'abilità deve assegnare almeno X dadi in difesa in combattimento corpo a corpo, ma non più del la forza della creatura.

Chase - abilità innescata. Se una creatura con Chase elimina un personaggio avversario in mischia, può dichiarare un movimento no a S distanza in contatto con un altro dell'avversario creature ed esegui un'altra mischia Attacca X volte per turno.

Coin Jingle: [testo] - abilità innescata. A l'inizio del turno di qualsiasi creatura con Coin Jingle, il giocatore attivo paga 1 punto Prosperità e la creatura riceverà tutti gli effetti indicati in [testo] no alla fine del giocatore attivo girare.

Concentrazione: abilità attivata. Attivare questa capacità di ottenere token X.

Controllo: abilità attivata, influenza. tu puoi assumere il controllo di un personaggio che è in linea di vista. Tira X dadi e se ne ottieni almeno uno , il personaggio avversario mirato all'interno della distanza di XL o inferiore va sotto il tuo controllo no alla fine del turno e può essere attivato.

Dash: abilità innescata. Il personaggio può essere attivato immediatamente dopo essere stato chiamato al campo di battaglia.

Difensore, abilità - se creatura nemica dichiara un attacco corpo a corpo mentre è in contatto con il Difensore, deve selezionarlo come bersaglio. Se ci sono diverse creature con questa abilità in contatto con l'attaccante, può scegliere quale uno da colpire.

Difesa contro attacchi a distanza, abilità - se una miniatura che è attualmente in contatto con un modello di terreno che ha questa abilità diventa il bersaglio di un attacco a distanza, o quello il modello è sulla linea di vista, il possessore può ripetere qualsiasi tiro fallito per difendersi da Shot o Lanciare una volta. In caso di un tiro magico, la creatura riceve una singola difesa muore come se lo fosse bersaglio di un tiro dopo un attacco a distanza standard regole.

Obiettivo dicile, abilità - quando si esegue un attacco a distanza contro un bersaglio con questa abilità, l'attaccante deve ripetere tutti i colpi andati a segno.

Veloce, abilità - Veloce permette alla creatura di attacco in mischia anche se ha usato Esegui prima del attacco.

Abilità dicile, terreno - se una creatura senza il volo tocca il modello di questo terreno durante il movimento, la sua distanza di movimento diminuisce a S. Creature che hanno già a la distanza di movimento di S non viene rallentata da terreno dicile Attraversando questo terreno non è possibile. Se un personaggio è già stato spostato oltre una distanza S prima di toccare il terreno modello, deve immediatamente fermarsi al contatto. Se una creatura inizia il proprio turno in un terreno Dicile, è sua la distanza di movimento è S no alla ne del suo turno.

Durata, abilità - un'abilità relic. quando giocato, riceve X armature. Qualsiasi non magico l'attacco all'eroe inigge danno prima alle reliquie con questo eetto. Quando la reliquia non ha più gettoni armatura, viene distrutto e l'eroe perde tutti i suoi eetti.

Esperto di Attacco X: abilità innescata. Se la la creatura assegna tutti i dadi disponibili per attaccare mentre in combattimento corpo a corpo, riceve un attacco X aggiuntivo dado.

Esperto di difesa X: abilità innescata. Se la creatura assegna tutti i dadi disponibili alla difesa mentre è in combattimento corpo a corpo, riceve X addizionale dadi di difesa.

Prima parola: abilità innescata. Ha eetto quando si gioca questa carta dalla mano del giocatore.

Volo, abilità: la miniatura può ignorare ostacoli quando si attraversa il campo di battaglia, tra cui altre miniature e terreno. miniature con questa abilità non può ancora terminare la loro movimento in contatto con altre miniature o in zone impraticabili.

Hammerblow, abilità - quando si attacca in combattimento corpo a corpo, tutte le oerte di successo 2 punti di danno.

Guaritore : abilità attivata, inuenza. Quando si attiva, scegli un bersaglio, tira X dadi e rimuovi tutti i segnalini ferita quanti ce ne sono rotoli riusciti In contatto di base con l'obiettivo, e sono considerati rotoli di successo. Se la l'obiettivo è lontano solo no a XL i risultati ottenuti sono considerati positivi.

Healing (Heal): attivato o attivato abilità, inuenza. Rimuovi X segnalini ferita dal bersaglio della guarigione. Se ce ne sono di meno ferite che l'abilità può guarire, sono tutte rimosso e la creatura è considerata pienamente guarito. Se il bersaglio non ha alcuna ferita token, la guarigione può ancora essere eseguita, e tutto le funzioni attivate sono attivate.

Healer X - activated ability, influence. When activating chose a target, roll X dice and remove as many wound tokens as there are successful rolls. In base contact  and  are considered successful. If the target is away at a distance of up to XL, only rolled  results are considered successful.

Nascosto, abilità - personaggi con il nascosto l'abilità non può essere scelta come bersaglio per attacchi o eetti di inuenza dell'avversario creature purché abbiano un segnalino invisibile su di essi.

Iniziativa, abilità: i giocatori assegnano il loro Dadi forza seguendo regole comuni. Ma il la creatura con Iniziativa colpisce per prima. Il suo obiettivo può difendersi normalmente, ma attacca secondo, e non attaccherà se viene distrutto. Se entrambi i combattenti hanno Iniziativa, il combattimento corpo a corpo avviene secondo le regole comuni.

Salta, abilità: la miniatura può ignorare altre miniature mentre si muove lungo il campo di battaglia. In questo caso, il salto può essere eettuato fuori solo in linea retta, non necessariamente per l'intera distanza. Non puoi attraversare il terreno. La miniatura non può completare il movimento in altre miniature o terreno.

Ultima parola: abilità innescata. Ha eetto quando il personaggio o la carta di supporto viene scartata al cimitero.

Colpo magico, abilità: una magia a distanza attacco su una distanza di XL o meno, che consente devi tirare X dadi. Il tiro magico è considerato successo se il risultato del tiro è a . Ogni successo Colpo magico inigge 1 ferita.

Magical Strike ability, abilità - una mischia magica attacco che può essere dichiarato solo su una creatura in contatto con l'attaccante. Puoi lanciare un attacco X. dadi, ogni colpo riuscito inigge 1 ferita.

Master of Attack, abilità - la creatura può ripetere X o meno dadi a cui è assegnato attacco in combattimento corpo a corpo.

Maestro della Difesa, abilità - la creatura può ripetere X o meno dadi assegnati alla difesa in combattimento corpo a corpo.

Maestro di Guarigione, abilità - la creatura puoi ripetere X o meno dadi usati per la guarigione.

Maestro della Magia, abilità - la creatura può ritira X o meno dadi che ha usato per un Magico Tiro.

Maestro di tiro, abilità - la creatura puoi ripetere X o meno dadi usati per un tiro o Lancio.

Usi multipli: [testo], abilità - la reliquia l'abilità specificata in [testo] può essere usata X volte. La reliquia viene distrutta immediatamente dopo l'eroe usato un numero specico di volte e tutti gli eetti smette di funzionare.

Tiratore veloce, abilità - la creatura può dichiarare un colpo o lancio anche se si è mosso nella sua girare, se Run non è stato usato.

Reckless, abilità - in mischia, questa creatura deve assegnare almeno X dadi all'attacco, ma no più del suo valore di Forza. Se la creatura è in combattere ancora durante il turno dell'avversario, dopo il primo attacco deve assegnare tutti i suoi dadi alla difesa.

Scudo da [testo], abilità - la creatura non può essere l'obiettivo di [testo].

Colpo, abilità - attacco a distanza non magico no a una distanza XL e con una linea di vista quella ti permette di tirare X dadi. Uno scatto è considerato successo per ogni ✖ risultato. Ogni successo colpo aare 1 punto di danno. Il bersaglio tira il numero di dadi uguale al numero di successo colpi per la difesa. Ogni rotolo 🎲 diminuisce il numero di risultati positivi di 1.

Slam: [testo] - abilità innescata. La creatura riceve [testo] no alla ne del turno corrente, se si è mosso prima di attaccare in mischia. Solo applicabile una volta per turno.

Lento, abilità: la creatura con questa abilità non può usare Run.

Cecchino: abilità innescata. Una creatura con questa abilità può ripetere tutti i suoi tiri da lancio contro distanza da L e altro. Allo stesso tempo ciascuno il risultato di Colpo riuscito a questa distanza ha 2 punti di danno.

Stalwart, abilità - creature con questa abilità colpisci sempre il bersaglio in mischia quando si rotola o 🎲 se 🎲 sono feriti o meno.

Motore a vapore: [testo], abilità - ha eetto quando il personaggio dichiara un'abilità o un'azione che è indicato nel [testo], una volta una svolta. Il il giocatore deve tirare un dado per vedere i risultati del Motore a vapore ed eseguire [testo] prima del l'abilità stessa ha eetto.

Sovrapprezzo [testo 1]: [testo 2], abilità - quando evocando un personaggio il giocatore può toccare il edicio indicato o eseguire [testo 1] e guadagnare un eetto aggiuntivo designato in [testo 2].

Lancio, abilità - attacco a distanza non magico che può essere dichiarato su un bersaglio entro la distanza L e all'interno della linea di vista. Ti permette di rotolare X dadi. Il lancio ha successo se o 🎲 è 🎲 stato lanciato. Ogni colpo riuscito inigge 1 punto di danno.

Duro, abilità - personaggi con questa abilità può assegnare i loro dadi da combattimento in mischia all'attacco durante tutte le creature dell'avversario attacca su di loro.

Veterano, abilità - quando si attacca una creatura con questa abilità nel combattimento corpo a corpo, l'attaccante deve ripetere tutti i risultati dei dadi riusciti

ADDITIONAL INFORMATION



The symbols on the cards:

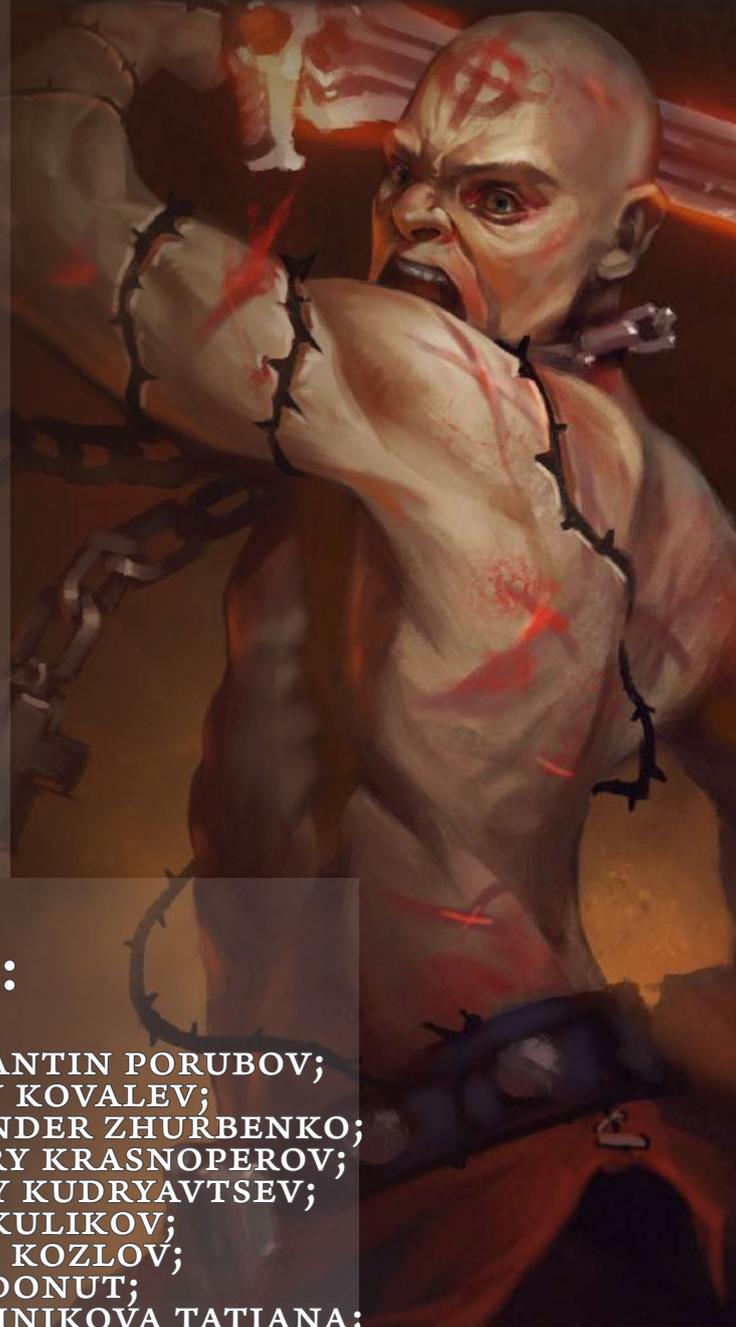
 Hero	 Prosperity
 Character	 Building
 Activate	 Armour
 Shot	 Endurance
 Magical shot	 Multiple uses
 Throwing	 First word
 Stealth	 Last word
 Healer	

Rolls

 1-2 D6
 3-4 D6
 5-6 D6

Base Attributes

 Strength
 Movement
 Health



TEAM DI SVILUPPATORI:

KONSTANTIN GLEBOV;
SERGEY SHESTIPEROV;
OLEH NEKHAIEV;
DIANA REKUNOVA;
DMITRY ZAMULIN;
ANDREY GYMNASI;
ALEXANDER BADAEV;
GEORGE RUDENKO;
ANDREY ZELENSKY;
DENIS OPALENIK;

KONSTANTIN PORUBOV;
ALEXEY KOVALEV;
ALEXANDER ZHURBENKO;
GRIGORY KRASNOPEROV;
EVGENY KUDRYAVTSEV;
YURIY KULIKOV;
ROMAN KOZLOV;
DENIS DONUT;
MIROSHNIKOVA TATIANA;
CALLI WELSCH.

Un ringraziamento speciale a tutti coloro
che hanno aiutato il nostro progetto!