

S O U L G I V E R S TM

8. Modalità 2vs2

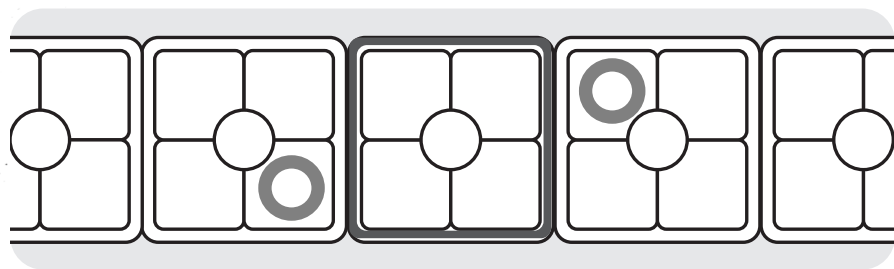
Affrontate insieme la battaglia per il Frammento o morite provandoci!

La modalità 2vs2 di Soulivers si gioca in due squadre da due giocatori che si sfidano per conquistare il Frammento. Unite le forze e giocate in sinergia per rispondere e sorprendere la squadra avversaria un turno dopo l'altro!

PREPARAZIONE:

1. Disponete al centro dell'area di gioco la Tessera Madre.
2. Posizionate le due Tessere Interferenza e orientatele come da immagine (pag. 33 in alto), ai lati della Tessera Madre.
3. Mescolate e disponete a faccia in giù le rimanenti 22 tessere, fino a formare una griglia 5x5. Dopodiché scopritele.
4. Posizionate il Frammento al centro della Tessera Madre.
5. Posizionate la Barriera sulla Tessera Madre.
6. Dividetevi in due squadre e scegliete un popolo per squadra prendendo il rispettivo mazzo Soulivers.
7. Disponete sul tavolo i Portali del vostro popolo come nella modalità 1vs1.
8. Ogni squadra posiziona nella propria area comune: **1 carta Abilità del Popolo**, **1 carta Riassuntiva delle Azioni**, **1 carta Abilità dei Soulivers**, **1 Essenza Tributo**, **1 Mazzo Soulivers**, **4 Modificatori Buco Nero**, **2 Modificatori Patch**, **6 Modificatori Gusci** o **4 Modificatori Spettri**.
9. Ogni giocatore posiziona nella propria area: **2 Essenze Tributo**, **2 Dadi Decadenza**.
10. Fate testa o croce utilizzando il Gettone Primo Giocatore per definire la squadra che inizia. All'interno delle squadre stabilire chi sarà il giocatore 1 e chi sarà il giocatore 2.
Esempio ordine di priorità: *Giocatore 1 Spettri, Giocatore 2 Spettri, Giocatore 1 Gusci, Giocatore 2 Gusci.*
11. Le due squadre, in ordine di priorità, possono scambiare una sola tessera adiacente a uno dei propri Portali con un'altra tessera presente sulla mappa. Non è possibile scambiare la tessera con tessere adiacenti al Portale della squadra avversaria o al proprio Portale, con le Tessere Interferenza e con la Tessera Madre. Le tessere scelte possono essere orientate a piacere.
12. Scegliete 2 personaggi iniziali a testa dal vostro mazzo Soulivers condiviso senza farli vedere all'avversario. Poi rimescolate il mazzo.
13. In ordine di turno posizionate a piacere i 2 Souliver corrispondenti alle 2 carte scelte sul Portale a voi assegnato in un'unica volta. Ai fini dell'ingresso in gioco, il Portale è da considerarsi come un'unica grande casella.
14. Assegnate a ognuno dei Souliver in gioco un Dado Decadenza posizionato sul numero 1.

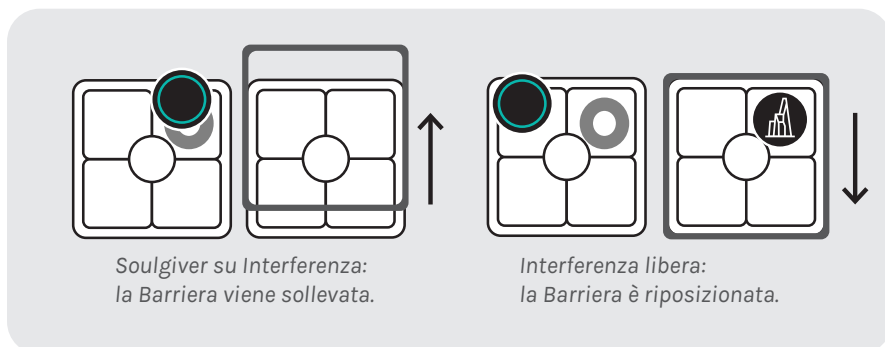
Il mazzo delle Anomalie non viene utilizzato in questa modalità.



Interferenze a inizio partita.

REGOLE GENERALI:

- I due popoli giocano a turni. Nel **turno del popolo** giocherà prima il giocatore 1 e poi il giocatore 2. Quando entrambi i giocatori di quella squadra hanno effettuato il loro turno, si passerà ai giocatori dell'altro popolo.
- La strategia di squadra può essere discussa e decisa solo prima dell'inizio della partita. Dopodiché ogni giocatore deve pensare e attuare la propria strategia individualmente. Siete pronti a testare la vostra intesa?
- La Barriera non si può distruggere e protegge sempre la tessera su cui si trova il Frammento. Può essere alzata posizionando un qualsiasi Soulgiver su una casella Interferenza. Se le caselle Interferenza sono libere da Soulgiver, la Barriera viene riposizionata sulla tessera su cui è presente il Frammento in quel momento. Quando la Barriera è attiva impedisce di entrare e uscire dai confini di quella tessera con il movimento.



Soulgiver su Interferenza:
la Barriera viene sollevata.

Interferenza libera:
la Barriera è riposizionata.

- Ogni giocatore ha a disposizione 2 Essenze Tributo per attuare la propria strategia. Inoltre i due giocatori dello stesso popolo hanno a disposizione un'Essenza Tributo condivisa che può essere spesa da uno dei due giocatori una sola volta per turno del popolo.
- Ogni giocatore può entrare e consegnare il Frammento in entrambi i Portali del proprio popolo.
- Il Passaggio del Frammento può essere effettuato tra Soulgiver di giocatori diversi, sia appartenenti allo stesso popolo che al popolo avversario.
- La Decadenza viene sempre aumentata alla fine del turno del singolo giocatore, non alla fine del turno del popolo.
- Quando un Soulgiver muore, il giocatore deposita immediatamente l'Anima di quel Soulgiver sul campo e pescherà il nuovo Soulgiver dal mazzo condiviso all'inizio del proprio turno secondo le normali regole.

AZIONI SPECIALI:

- L'Abilità del Popolo è condivisa dai due giocatori. Può essere giocata una sola volta per partita da uno dei due giocatori della stessa squadra secondo le normali regole dell'Abilità del Popolo.
- All'inizio del turno del proprio Popolo è possibile richiedere un time-out di 2 minuti pagandone il costo con l'Essenza Tributo condivisa. Ogni popolo può richiedere fino a un massimo di 2 time-out per partita. Durante il time-out i due giocatori della stessa squadra possono confrontarsi privatamente e perfezionare la strategia di gioco.

MODIFICATORI:

- Non è possibile posizionare i Modificatori all'interno della tessera su cui la Barriera è attiva.
- I Modificatori già posizionati su una tessera su cui la Barriera è attiva non possono essere rimossi.



SOULGIVERSGAME.COM

SOULGIVERS™ Copyright ©2021 Gravity Games, All Rights Reserved