

## MAGE KNIGHT DUNGEONS - TUTTE LE FAQ

di WizKids (traduzione di Marco Ferrandi)

Per risolvere tutti i vostri dubbi sul regolamento del gioco, e poter così mandare i vostri eroi senza paura alla ricerca dei preziosissimi scrigni...

### COS'È MAGE KNIGHT DUNGEONS?

Mage Knight Dungeons è l'ultima creazione della WizKids, un gioco che combina gli elementi hanno reso Mage Knight Rebellion così popolare e divertente, più alcuni nuovi elementi che danno al gioco un feeling sia da gioco di ruolo che da gioco da tavolo. Dungeons comprende concetti nuovi come personaggi che aumentano di livello e che subiscono danni, scrigni del tesoro, trappole e configurazioni sempre nuove del Dungeon.

### COSA SONO I BUILDER'S KIT DI MK DUNGEONS?

I Builder's Kit di MK Dungeons comprendono 6 tessere (che sono state utilizzate per creare le mappe degli starter set), marcatori di terreno, altri segnalini per i Mostri Erranti, frecce colorate e marcatori di livello, e i Segnalino del Signore dei Mostri. Utilizzateli quando giocate le partite a livello avanzato. Tutte le regole per questi oggetti si trovano nel libretto delle regole di MK Dungeons.

### POSSO UTILIZZARE I MIEI MODELLI DI MAGE KNIGHT: REBELLION GIOCANDO A DUNGEONS?

Sì, potete. Le regole per il loro utilizzo si trovano nelle libretto delle regole di MK Dungeons. Assicuratevi solo di utilizzare la Scheda delle Abilità Speciali di MK Dungeons: molte abilità speciali sono state cambiate per funzionare in maniera diversa nel contesto di MK Dungeons.

### COS'È UNA PARTITA "LUPO SOLITARIO"?

Una partita "Lupo Solitario" è una partita di Dungeons giocata direttamente dalla scatola. E' una versione di MK Dungeons progettata specificamente per introdurvi alle meccaniche base del gioco e permettervi di giocare in maniera semplice e facile; tutto ciò di cui avete bisogno è un amico.

### POSSO GIOCARE UNA PARTITA "LUPO SOLITARIO" IN QUALUNQUE MOMENTO, O SOLO DIRETTAMENTE DALLA SCATOLA?

Potete giocare usando le regole "Lupo Solitario" in qualunque momento: è semplicemente un tipo di gioco più rapido. Quando preparate i Segnalini per i Mostri Erranti, il Gruppo della Stirpe Magica e piazzate gli scrigni del tesoro, utilizzate le regole base come se steste giocando direttamente dalla scatola. Se state usando le tessere, utilizzate le regole presentate nella sezione per le Regole Avanzate.

## COS'È UNA PARTITA "COMPAGNIA DI EROI"?

La partita "Compagnia di Eroi" è la partita a livello standard. Vi permette di creare un gruppo di Eroi e di mandarli contro un altro gruppo di Eroi. Dovreste giocare questa versione una volta che avete collezionato un buon numero di modelli, tessere, e di altri componenti. Tutte le regole per questo tipo di partita si trovano nella sezione delle Regole Avanzate. La maggior parte dei tornei saranno ottimizzati per questo tipo di partite.

## POSSO UTILIZZARE I MODELLI DI MK DUNGEONS NELLE MIE PARTITE DI MK REBELLION?

Sì, potete. La Stirpe Magica funziona esattamente nella stessa maniera della Stirpe Magica degli altri prodotti di Mage Knight. Gli Eroi sono una fazione a sé stante, e seguono tutte le regole standard delle fazioni. Assicuratevi di utilizzare la Scheda delle Abilità Speciali di MK Rebellion quando giocate, anche per gli Eroi. Infine, gli Eroi possono essere utilizzati a un qualunque livello di esperienza in MK Rebellion. Spendete il giusto costo in punti per gli Eroi, basato sul loro livello, e assicuratevi di segnarli con il corretto segnalino di livello all'inizio della partita, in modo che tutti i giocatori sappiano il livello di partenza del modello. Gli Eroi non guadagnano livelli nelle partite di MK Rebellion.

## SONO CONFUSO DAL TERMINE "COMPAGNIA DI EROI." NON SI POSSONO USARE ANCHE TUTTI I MODELLI DI MK: REBELLION? LO STESSO VALE PER LA STIRPE MAGICA. SOLO LORO POSSONO FARE I CATTIVI?

Utilizziamo il termine "Compagnia di Eroi" per indicare il gruppo di modelli che utilizzate per giocare, a prescindere dalla loro effettiva fazione. Per definizione, una Compagnia di Eroi può avere solo un personaggio per tipo al suo interno. Non c'è nessun problema per gli Eroi o gli altri modelli unici. Quando utilizzare le miniature di Rebellion, tuttavia, dovete decidere quale versione di uno specifico personaggio usare (debole, normale o forte) perché potete inserire solo un modello per tipo nella vostra Compagnia. I modelli in edizione limitata, che sono delle varianti di altri modelli, contano come miniature uniche. Per esempio, se lo desiderate potete utilizzare Podo assieme a un Goblin Volunteer.

Anche "Stirpe Magica" è un termine generico per indicare gli avversari di una Compagnia di Eroi. Qualunque modello disponibile può far parte del Gruppo della Stirpe Magica. Per esempio, voi e il vostro avversario potete comporre il Gruppo della Stirpe Magica con modelli della Setta di Necropolis, come se gli Eroi stessero invadendo un sotterraneo al di sotto di un avamposto della Setta. Finché tutti i giocatori sono d'accordo sulla composizione del Gruppo della Stirpe Magica, tutto va bene.

DAKETH ZHAGRIM (# 87) HA LO STESSO VALORE IN PUNTI AL 4° E AL 5° LIVELLO. E' CORRETTO?

Sì . Daketh perde Necromanzia, ma guadagna un Valore d'Attacco più alto dal 4° al 5° livello, per cui il personaggio in effetti cambia. Dovete decidere quale caratteristica sia più importante quando giocate. In MK Rebellion potreste sforzarlo per ottenere Necromanzia sacrificando così il suo miglior valore di Attacco. In prospettiva, è uno scambio equo.

ARMAN GESSEP (#72) NON DOVREBBE AVERE UN QUADRATO VERDE AL 5° LIVELLO? PUÒ ESSERE UTILIZZATO NEI TORNEI?

Sì . E' stato un errore, e verrà corretto. Come tutti gli Eroi, anch'egli può iniziare a qualunque livello. Sarebbe meglio segnarlo quando inizia al quinto livello, se lo si usa in MK Rebellion.

COSA SIGNIFICA 'UN ARCO FRONTALE PIÙ GRANDE' (DIDASCALIA REGOLAMENTO P. 11)?

Un arco frontale più grande è un arco frontale di 180°. Sulla basetta, il segno bianco dell'arco frontale in questo caso copre la metà della basetta stessa invece di un quarto.

QUANDO SOSTITUISCO UN SEGNALINO DEI MOSTRI ERRANTI, I MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA CHE NE RISULTANO POSSONO ESSERE UTILIZZATI NEL MEDESIMO TURNO?

La sostituzione pone fine all'attivazione del segnalino. Potete utilizzare un'altra attivazione per attivare i mostri. Nelle partite a più giocatori, i mostri della Stirpe Magica sostituiti entrano in gioco con dei segnalini.

SE IO E IL MIO AVVERSARIO ABBIAMO ENTRAMBI DEGLI EROI NELLA STESSA TESSERA DOVE CI SONO DEI MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA O DEI SEGNALINI DEI MOSTRI ERRANTI, CHI È CHE PUÒ MUOVERE QUESTI ULTIMI DUE?

Nessuno di voi due può muovere i mostri o i segnalini. In questa situazione, avrete probabilmente più problemi tra voi che con la Stirpe Magica.

QUANDO SI ATTIVA UNA TRAPPOLA, COSA SUCCEDDE ALLO SCRIGNO?

La trappola scatta. Applicate il danno al bersaglio (o ai bersagli), oppure piazzate i mostri della Stirpe Magica. Aggiungetevi 25 punti esperienza. Ora lo scrigno può essere raccolto (e aperto) al costo di 2 punti velocità. Se l'Eroe non possiede abbastanza punti velocità per aprire lo scrigno, questo semplicemente se ne sta inerte finché qualcuno (anche il vostro avversario!) spende i 2 punti velocità necessari per raccoglierlo.

COSA SUCCEDDE SE GUADAGNO 110 PUNTI ESPERIENZA E HO UN SOLO EROE? NON POSSO FAR AVANZARE UN EROE DI PIÙ DI UN LIVELLO IN UNA SOLA VOLTA, PER CUI PERDO I PUNTI ESPERIENZA RIMANENTI?

I punti esperienza non si “perdono” mai. Utilizzate i punti in questo turno per far aumentare l'Eroe di un livello. Se all'inizio del turno successivo avete ancora più di 50 punti, allora aumentate immediatamente l'Eroe di un altro livello.

UN EROE PUÒ ESSERE GUARITO FINO A UN LIVELLO SUCCESSIVO?

No. Un Eroe può essere guarito fino al suo livello attuale con le abilità speciali Guaritore, Guarigione Magica, Vampirismo e con l'uso speciale di Comando. L'unico modo di aumentare di livello è l'uso dell'esperienza. Utilizzare il segnalino di livello per indicare il livello attuale del vostro Eroe, per evitare ogni confusione.

SE IL MIO EROE È ADIACENTE A PIÙ DI UN MODELLO NEMICO, DEVE FARE UN TIRO DI DISIMPEGNO PER CIASCUN MODELLO NEMICO? O DEVE FARE UN SINGOLO TENTATIVO PER DISIMPEGNARSI DA 2 O PIÙ MODELLI NEMICI?

Dovete disimpegnarvi da uno o più modelli solamente se l'Eroe si trova nel loro arco frontale. Il tentativo di disimpegno si applica a tutti i modelli. Quindi, se l'Eroe si trova nell'arco frontale di due modelli, dovete fare un solo tiro di disimpegno. Tuttavia se l'Eroe si muove in un'altra casella dove finisce nell'arco frontale di un altro modello diverso, dovete tirare di nuovo per disimpegnarvi.

MANTENGO LE MIE ATTIVAZIONI DOVUTE AGLI EROI ANCHE DOPO CHE IL MIO EROE (O I MIEI EROI) È STATO ELIMINATO?

Sì. Mantenete il vostro numero iniziale di attivazioni per l'intera partita. Se tutti i vostri Eroi vengono eliminati, potete utilizzare le vostre attivazioni sulla Stirpe Magica.

SE IL MIO EROE VIENE ELIMINATO IN UNA PARTITA “LUPO SOLITARIO” E HA UNO SCRIGNO, CHE FINE FA?

Richiudete lo scrigno. NON RUOTATE IL QUADRANTE DEL TESORO! Rimettete il quadrante della trappola nella sua posizione vuota iniziale. Piazzate lo scrigno nella casella in cui si trovava l'Eroe quando è stato eliminato. Lo scrigno può adesso essere disinnescato e raccolto come al solito.

SE UN EROE ESCE DAL DUNGEON, LO SI CONSIDERA ELIMINATO?

No. Un Eroe che è uscito dal dungeon è riuscito a scappare restando in vita e con tutti i tesori che aveva. Gli Eroi si considerano eliminati solamente se il loro quadrante mostra solo teschi, come risultato di un danno.

QUANDO UN GIOCATORE HA 2 EROI CON 4 SCRIGNI E UNO DEGLI EROI ESCE DAL DUNGEON, COSA SUCCEDDE AI TESORI?

In questo caso, due scrigni sono ora fuori dal dungeon e non possono essere persi o rubati. Il giocatore che li possiede decide quali scrigni sono al sicuro dagli avversari e li pone a lato del tabellone. Ha ancora la possibilità di applicare i loro effetti magici agli Eroi che ancora si trovano nel dungeon.

IL CONTRATTACCO È OPZIONALE?

No. I contrattacchi DEVONO essere fatti se un modello è stato attaccato (anche se l'attacco originale è fallito). Se un contrattacco può essere fatto, deve essere fatto. Questa regola verrà corretta nelle future edizioni delle regole.

UN CONTRATTACCO DEVE ESSERE FATTO ENTRO L'ARCO FRONTALE?

I contrattacchi seguono tutte le regole standard per gli attacchi; quindi un contrattacco deve essere portato entro l'arco frontale. Se volete attaccare senza conseguenze, attaccate un modello dal di fuori del suo arco frontale.

QUANTI PUNTI VELOCITÀ COSTA FARE UNA ROTAZIONE LIBERA, E QUANDO POSSO EFFETTUARLA?

Una rotazione libera può essere effettuata solo nel vostro turno, in qualunque momento di esso. Effettuarla nel vostro turno non costa alcun punto velocità. Ogni volta che un modello non amico entra o è piazzato in una casella adiacente alla vostra, potete ruotare liberamente il vostro modello, che sia o meno il vostro turno.

COME SI MISURA LA GITTATA?

Innanzitutto, dovete decidere se c'è una linea di tiro sgombra. Per determinarlo, utilizzate un qualunque oggetto diritto (meglio, scaricate da [www.mageknight.it](http://www.mageknight.it) e stampate il metrino apposito che la Nexus ha pensato bene di preparare) o tracciate una linea immaginaria dal centro della casella dell'attaccante al centro della casella del bersaglio. La linea di tiro è bloccata e non si può fare nessun attacco se la linea immaginaria passa attraverso una casella che contiene un modello che non sia l'attaccante o il bersaglio, o se la linea di tiro attraversa del terreno bloccante, come un muro o una porta chiusa.

Se l'attaccante ha una linea di tiro sgombra, contate le caselle della via più corta verso il bersaglio utilizzando la linea immaginaria come guida. Non contate la casella dell'attaccante per determinare la gittata.

SE UNA CASELLA HA DEL TERRENO STAMPATO, ESSO COPRE L'INTERO QUADRATO?

Ogni tipo di terreno riempie tutta la casella che occupa. Quindi, se la vostra linea di tiro taglia l'angolo di una casella che contiene del terreno difficile, dovete applicare i modificatori appropriati.

I MODIFICATORI AGLI ATTACCHI A DISTANZA DOVUTI AL TERRENO DIFFICILE SONO CUMULATIVI PER CASELLA MULTIPLE DI TERRENO?

No. A prescindere da quante caselle di terreno difficile sono attraversate dalla vostra linea di tiro, il bersaglio riceve solo un +1 alla sua Difesa.

I MURI SONO CONSIDERATI TERRENO BLOCCANTE?

I muri sono considerati terreno bloccante ai fini della determinazione della linea di vista.

UN GUERRIERO CHE EFFETTUA UN ATTACCO A DISTANZA AGGIUNGE +1 AL SUO TIRO PER COLPIRE SE LA LINEA DI TIRO ATTRAVERSA L'ARCO POSTERIORE DEL BERSAGLIO?

Sì . Questa regola non si applica a MK Rebellion o MK Unlimited.

IL MIO EROE PUÒ DISATTIVARE UNA TRAPPOLA DEL TESORO SE IL TESORO NON SI TROVA NEL SUO ARCO FRONTALE?

No. Lo scrigno del tesoro deve trovarsi entro l'arco frontale dell'eroe, e quest'ultimo deve trovarsi entro l'arco frontale dello scrigno.

SI PUÒ ASSEGNARE A UN EROE UN OGGETTO MAGICO DI UNO SCRIGNO CHE RICHIEDA UNA GITTATA SE L'EROE NON POSSIEDE L'ATTACCO A DISTANZA? SI POSSONO DARE I BONUS ALL'EROE?

Se l'Eroe non possiede un attacco a distanza, non può utilizzare l'abilità speciale che l'oggetto gli fornisce. I bonus alla Velocità, all'Attacco o alla Difesa possono comunque essere applicati all'Eroe.

ATTACCANDO IN DIAGONALE, LA MIA LINEA DI TIRO VIENE BLOCCATA DA MODELLI O DA TERRENO NELLE ALTRE CASELLE CHE HANNO IN COMUNE LO STESSO ANGOLO?

No. A meno che l'angolo non sia chiuso con il segno di un muro grigio sulla tessera o se i modelli non possono accedervi (per esempio, utilizzando le tessere, può esserci la possibilità che una diagonale venga chiusa), potete attaccare attraverso l'angolo. Questo vale sia per il combattimento in corpo a corpo che a distanza. Come regola empirica, se un personaggio può muoversi in una casella, può anche attaccare verso o attraverso quella casella.

I MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA POSSONO OCCUPARE LA STESSA CASELLA DI UN SEGNALINO DEI MOSTRI ERRANTI?

No. Modelli e segnalini non possono mai occupare la stessa casella. Ricordatevi che i Segnalini dei Mostri Erranti sono solo dei mostri ancora sconosciuti.

QUANDO PASSO ATTRAVERSO UN MODELLO, DEVO SPENDERE 3 PUNTI VELOCITÀ PIU' IL VALORE DELLA CASELLA OCCUPATA DAL MODELLO ATTRAVERSO IL QUALE PASSO?

No. Quando attraversate un modello, dovete solo spendere 3 punti velocità per la casella occupata dal modello passato.

QUANTI PUNTI VELOCITÀ COSTA PASSARE IN DIAGONALE ATTRAVERSO UN MODELLO?

Spendete 3 punti velocità per passare attraverso il modello, 1 per il movimento in diagonale, e quindi il costo della casella di destinazione.

POSSO VOLARE ATTRAVERSO I MURI?

No. E' spiegato nelle regole che non potete muovervi attraverso del terreno bloccante, nemmeno utilizzando delle Abilità Speciali.

UN MODELLO CON VOLARE DEVE SPENDERE 3 O 1 PUNTI VELOCITÀ PER ATTRAVERSARE UNA CASELLA CON UN MODELLO? DEVE SUBIRE L'ATTACCO LIBERO?

Sì applicano tutte le regole normali per l'attraversamento, che il modello voli o meno.

COS'È UN "EFFETTO DANNEGGIANTE DA ABILITÀ SPECIALE"?

Un Effetto Danneggiante da Abilità Speciale è un danno causato da una delle seguenti abilità speciali: Speronare, Arma in Asta e Ritorsione Magica. In questi casi, il modello infligge il danno senza effettuare un tiro per colpire, e quindi questi attacchi sono considerati effetti danneggianti. Abilità speciali che aumentino il danno (come Veleno, Potenziamento Magico o anche Maestro d'Arma) non sono effetti perché richiedono tutte un tiro per colpire per essere attivate.

VELENO AUMENTA IL DANNO ANCHE DI UN ATTACCO A DISTANZA? IN UN ATTACCO A DISTANZA FALLITO, SI INFLIGGE UGUALMENTE 1 CLICK DI DANNO?

Sì e sì.

SE IL MIO EROE ATTACCA PIÙ MODELLI PERCHÉ HA PIÙ DI UNA FRECCIA NELLA GITTATA O UTILIZZANDO FENDENTE, TUTTI I MODELLI AVVERSARI DEVONO CONTRATTACCARE?

Sì . Ciascun modello che sia il bersaglio dell'attacco ottiene un contrattacco separato se è in grado di farlo. Fate attenzione quando utilizzate l'abilità Fendente: potreste finire col subire più danni di quanti ne avete inflitti.

UN GUERRIERO PUÒ UTILIZZARE FENDENTE IN UN CONTRATTACCO?

Sì . Potete utilizzare l'abilità speciale Fendente per contrattaccare. Se la utilizzate, i vostri bersagli sono tutti i modelli nemici nel vostro arco frontale. Se non desiderate colpire alcuni dei modelli, non attivate l'abilità speciale. Il vantaggio di utilizzare Fendente per contrattaccare è che i modelli non hanno la possibilità di rispondere, perché li colpite in un contrattacco.

STAVAMO GIOCANDO UNA PARTITA "LUPO SOLITARIO" E SONO MORTI ENTRAMBI GLI EROI. CHE SIGNIFICA?

Significa che ha vinto il dungeon. I mostri si mangiano i vostri Eroi, e gironzolano attorno a scrigni del tesoro che accumulano polvere. Nessuno canterà le vostre eroiche gesta. Questo infelice risultato può capitare in una partita "Lupo Solitario", ed è il motivo per cui gli Eroi si muovono in Compagnie. La possibilità che vinca il dungeon verrà trattata nelle regole da torneo. A casa vostra, potete preparare una nuova partita e tentare di nuovo. Poiché MK Dungeon è ben bilanciato, è possibile che entrambi gli Eroi muoiano, ma è più probabile che un Eroe riesca a uscire con uno scrigno del tesoro.

ALLA GENCON 2000 HO RICEVUTO RAYDEN MARZ E BLACK THORN PER AVER PARTECIPATO AL TORNEO DI ANTEPRIMA DI MK DUNGEON. LE BASETTE INDICANO SOLO IL LORO COSTO AL 5° LIVELLO. QUALI SONO I COSTI IN PUNTI PER I LIVELLI 1-4?

Eccoli qui!!!!

Rayden Marz	
5° livello	104
4° livello	86
3° livello	58
2° livello	44
1° livello	34



Black Thorn	
5° livello	110
4° livello	89
3° livello	70
2° livello	53
1° livello	42

COSA SUCCEDERÀ SE L'EROE USA IL SEGNALE DI TERRENO SPECIALE DEL VORTICE PER RUOTARE LA TESSERA DI 90 GRADI E LE TESSERE NON COMBACIANO PIÙ?

L'Eroe rimane bloccato su questa tessera, finché il Vortice non viene ruotato un numero sufficiente di volte affinché la tessera combaci di nuovo.

IN UN SEGNALE DEI MOSTRI ERRANTI IL NUMERO DI MOSTRI INDICATO, SE MAGGIORE DI 1 (PER ESEMPIO, 2/130), SIGNIFICA CHE BISOGNA PIAZZARE X MOSTRI O FINO A X MOSTRI?

Bisogna piazzare X modelli, il cui costo sia più vicino a quello indicato senza superarlo. Se non è possibile, solo allora potete piazzare un modello singolo, il più vicino possibile al totale.

NELLE REGOLE AVANZATE, OGNI EROE DÀ DIRITTO A UNA ATTIVAZIONE AL SUO GIOCATORE. UTILIZZANDO I MODELLI PIÙ ECONOMICI DI MK REBELLION PERÒ POSSO COSTRUIRE COMPAGNIE DI 10 O 20 MODELLI, IN MODO DA AVERE UN SACCO DI ATTIVAZIONI DA UTILIZZARE PER I MOSTRI DELLA STIRPE MAGICA CON CUI SOMMERGERE GLI AVVERSARI. E' CORRETTO?

Certo che potete avere molti modelli da 10 punti... ma sono molto deboli, e molto probabilmente saranno eliminati rapidamente. Inoltre, il numero di modelli o segnali che è possibile muovere in ogni turno (oltre ai vostri Eroi) diminuisce di turno in turno, perché i mostri vengono eliminati e i segnali sostituiti. A lungo andare finireste con il passare molto spesso, perché non potete effettuare tutte quelle mosse. Abbiamo sperimentato questa situazione, e il gioco funziona ugualmente bene.

I SEGNALE DEI MOSTRI ERRANTI BLOCCANO LA LINEA DI TIRO? SECONDO LE REGOLE, UN MOSTRO PUÒ "NASCONDERSI" DIETRO A UN SEGNALE, E NESSUNO DEI DUE PUÒ ESSERE PRESO COME BERSAGLIO.

Sì, i Segnali dei Mostri Erranti bloccano la linea di tiro: sono dei modelli ancora sconosciuti, e come tali bloccano la linea di tiro. Se il mostro non può essere preso come bersaglio dall'Eroe, nemmeno l'Eroe può essere preso come

bersaglio dal mostro. Per cui l'Eroe dovrebbe solo ignorarlo e andare in cerca di tesori.

APPENA APPLICATA L'ABILITÀ SPECIALE SPERONARE, L'ATTIVAZIONE DEL MODELLO HA TERMINE, ED ESSO QUINDI NON PUÒ ATTACCARE IN QUEL TURNO. NON È UNO SVANTAGGIO PER UN MODELLO CHE POTREBBE INFLIGGERE 4 O 5 CLICK CON UN ATTACCO NORMALE E CHE INVECE DEVE LIMITARSI A 1 (O 0 SE IL BERSAGLIO HA RESISTENZA)?

No, Speronare funziona benissimo così . Essa permette al modello di muoversi con tutta la sua velocità e di infliggere comunque un click di danno a tutti i modelli entro il suo arco frontale (per un Minotauro, si tratta potenzialmente di muoversi di 10 e di infliggere 3 click di danno) senza subire alcun contrattacco. Ho visto in torneo Minotauri che spazzavano via Compagnie intere. Speronare è un'ottima abilità molto efficace!

SI PUÒ UTILIZZARE ESPLOSIONE MAGICA PER COLPIRE OLTRE I MURI? SE SÌ , COME SI MISURA LA DISTANZA PER GLI 'SPAZI VUOTI' TRA LE TESSERE CHE NON HANNO LA GRIGLIA DELLE CASELLE?

Sì , si può usare per colpire oltre i muri: contate le caselle della via più breve. La gittata più lunga dell'Esplosione Magica è di 5 caselle, per cui non dovrebbe essere troppo difficile.