

■ Mood Academy TCG – Regolamento Definitivo

■ Obiettivo del Gioco

Mood Academy TCG è un gioco di carte collezionabili 1 vs 1 o 2 vs 2. Per vincere un match, un giocatore deve raggiungere 60 CFU prima dell'avversario. Per vincere la partita, bisogna vincere 2 match su 3 (Bo3).

■ Condizioni di Vittoria di un Match

Un giocatore vince il match se: 1. Raggiunge 60 CFU prima dell'avversario. 2. L'avversario non può più pescare dal Main Deck. 3. Obbligo Studente in campo: se l'avversario non ha più carte Studente disponibili da giocare all'inizio del turno, perde. 4. Dopo 4 Mulligan iniziali, l'avversario non pesca alcuno Studente nella mano iniziale di 8 carte.

■ Setup Iniziale

1. Ogni giocatore prepara: - Main Deck (60 carte, senza Mood, max 4 copie per carta, almeno 10 Studenti). - Mood Deck (8 Mood Positivi + 8 Mood Negativi). - Eventuali Tutor previsti dal mazzo. 2. Entrambi pescano 8 carte iniziali e giocano almeno 1 Studente in Sessione. 3. Se un giocatore non pesca uno Studente: - Mischia e ripesca 8 carte (Mulligan). - L'avversario pesca 1 carta extra e può giocare un Amico gratis. - Si può ripetere fino a 4 volte; al 4° fallimento, l'avversario vince il match.

■ Struttura del Turno

1. Draw Phase – Pesca 1 carta dal Main Deck. 2. Inter-phase – Puoi giocare 1 Amico in Aula e 1 Studente in Sessione (solo se c'è uno slot libero e non è il primo turno). 3. Mood Phase – Pesca 1 carta dal Mood Deck e assegnala obbligatoriamente a uno Studente o Amico. 4. Task Phase – Puoi: - Giocare quante carte Appunti e Test vuoi. - Giocare 1 Lezione, 1 Union, 1 Evento/Campus. - Giocare 1 Studente se c'è slot libero. - Usare Soft Skill e Task. 5. End Phase – Passa il turno se non puoi/vuoi più agire. Il turno termina automaticamente se viene sconfitto uno Studente.

■ Tipi di Carte e Regole Specifiche

STUDENTI: - Almeno 10 nel Main Deck. - Hanno MH (Mental Health) e TP (Task Point). - Task Base: indicata con "O", richiede 0 Mood. - Task Premium: richiede Mood specifici; dopo l'uso, tutti i Mood assegnati tornano nel Mood Deck. - Alcuni hanno Soft Skill al posto della Task Base. - Alla sconfitta: vanno nei Rimandi, l'avversario guadagna CFU pari ai loro MH iniziali, rimuovi Amico 3° anno associato, Mood torna nel Mood Deck. **AMICI:** - 1°, 2° e 3° anno, giocati in sequenza. - Max 1 per tipo contemporaneamente. - Possono avere Task Base o effetti. - Possono immagazzinare 1 Mood. - Il Mood può essere trasferito solo da Amico → Studente. - L'Amico 3° anno deve appartenere alla stessa Classe di almeno uno Studente in campo. - Alla sconfitta di uno Studente, rimuovi anche Amico 3° anno. **TUTOR:** - Appartengono a una Classe e hanno Dimensione (possono ricevere carte Test). - Ogni giocatore può avere 1 Tutor in campo, nella Zona Tutor. - Non può essere cambiato finché non viene distrutto. - Quando il tuo Studente in Sessione viene rimandato, puoi spostare il Tutor dalla Zona Tutor alla Zona In Sessione e orientarlo verticalmente. - Resta in Sessione finché non giochi un nuovo Studente, poi torna nella Zona Tutor. - Non può eseguire Task, ma subisce danno e perde MH. - Se i MH del Tutor scendono a 0: viene rimandato e l'avversario guadagna CFU pari ai suoi MH iniziali. **MOOD:** - Assegnati nella Mood Phase o tramite effetti di carte. - Possono essere spostati da Amici a Studenti. - Dopo una Task Premium, tutti i Mood dello Studente tornano

nel Mood Deck. LEZIONI – Max 1 per turno, poi nei Rimandi. APPUNTI – Illimitati per turno, poi nei Rimandi. TEST – Si assegnano a Studenti, Amici e Tutor in base alla Dimensione, illimitati per turno. UNION – Max 1 per turno, secondo condizioni indicate. EVENTO/CAMPUS – Max 1 per turno, effetti su tutti i giocatori.

■ Zone del Campo

- In Sessione – 2 slot per Studenti. - Aula – 3 slot per Amici (1°, 2°, 3° anno). - Zona Tutor – 1 slot per il Tutor; non può essere cambiato finché non viene distrutto. - Mano – Carte pescate o aggiunte dal Main Deck. - Rimandi – Carte eliminate o giocate; i Mood tornano nel Mood Deck. - Mood Deck – 8 Positivi + 8 Negativi.