



THE HUNGER

RICHARD GARFIELD

REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

I vampiri si svegliano dal loro torpore al primo sbocciare delle rose eterne. Avete tempo fino all'alba per raggiungere il Labirinto e cogliere il bocciolo più bello, dando la caccia agli Umani sulla vostra strada, seducendo i Famigli affinché vi aiutino e aumentando i vostri Poteri per diventare il Vampiro più famigerato.

The Hunger è un gioco di corsa in cui ogni giocatore dovrà ottimizzare il mazzo, dare la caccia agli Umani per guadagnare Punti Vittoria, compiere Missioni segrete e infine cogliere una Rosa e tornare al Castello prima dell'alba. Più cacciate, più lenti diventerete sia voi che il vostro mazzo, il che vi renderà sempre più difficile tornare indietro prima del baluginare della luce solare.

Riuscirete a diventare il vampiro più famigerato senza ridurvi in cenere all'Alba?

The Hunger è un gioco di deck-building: ogni giocatore inizia con un mazzo simile a quello degli altri. Le decisioni prese in partita vi porteranno a modificare il mazzo, il che influenzerà sia i vostri poteri nel gioco che il vostro punteggio a fine partita.

OSCURO DEL GIOCO

Avete esattamente 15 turni per cacciare le vostre prede, raccogliere quanti più Punti Vittoria possibili e ritornare al Castello.

Prima di iniziare, scegliete se volete giocare in **Modalità Novizio** o in **Modalità Decano**. La vostra scelta modificherà la preparazione, il modo in cui otterrete le tessere Missione e il rischio di essere ridotti in cenere a fine partita:

- **MODALITÀ NOVIZIO:** dovete ritornare al Castello o almeno essere nel Cimitero o sulle Montagne per poter conteggiare i vostri Punti Vittoria.

- **MODALITÀ DECANO:** questa è la modalità normale e tutte le regole si riferiscono a essa. Quando giocate in modalità Decano, dovete ritornare al Castello o almeno al Cimitero per poter conteggiare i vostri Punti Vittoria.

Componenti

- 122 carte Caccia (80 Umani, 22 Famigli, 20 Poteri)
- 6 schede Vampiro
- 6 mazzi Iniziali da 6 carte ciascuno (1 per Vampiro)
- 6 segnalini Vampiro in legno (1 per Vampiro)
- 6 segnalini Punteggio in legno (1 per Vampiro)
- 1 Tabellone
- 50 tessere Missione
- 1 segnalino Luna
- 3 carte Rosa
- 5 segnalini Castello
- 26 segnalini Bonus
- 1 Tracciato Caccia, da assemblare in base al numero di giocatori



Anatomia di una carta Iniziale

Velocità



Carta Iniziale (I)

Proprietario della carta Iniziale

Nome

Etere da Vampiro

Tipo

Le carte iniziali hanno riquadri dorati per una migliore identificazione

Effetto

Anatomia di una carta Caccia

Velocità



Modalità Novizio (A)

Punti Vittoria

che ricevete quando date la caccia con successo a questa carta o a questa Rosa

Nome

Categoria

Dee

Tipo

Effetto di Caccia

Effetto sull'Area di Gioco

Effetto di Fine Partita

Effetto

Effetto di Caccia (Sfondo Scuro)

Differenti Tipi delle carte

Paesano Umano

Religioso Umano

Militare Umano

Nobile Umano

Potere Iniziale

Potere

Famiglio

Oggetto

PREPARAZIONE

- 1** Posizionate il **Tabellone** (Novizio: Lato A; Decano: Lato B) al centro del tavolo e il **Tracciato Caccia** alla sua destra. Assemblate il tracciato Caccia in base al numero di giocatori: dovete avere 1 riga in più rispetto al numero di giocatori (esempio: 4 righe in una partita a 3 giocatori).
- 2** Ogni giocatore sceglie un **Vampiro** e prende la relativa Scheda, il mazzo Iniziale, il segnalino Vampiro e il segnalino Punteggio, che pone sullo spazio "0" del Tracciato Punteggio.
- 3** Mescolate le **carte Caccia** (senza le **Rose**) e collocatele coperte vicino al tracciato Caccia a formare il mazzo di Caccia.

MODALITÀ NOVIZIO: questa modalità consente ai principianti di iniziare con più **Poteri Vampirici** e **Famigli** nei primi due turni. Prendete le carte **Umano**, **Famiglio** e **Potere** contrassegnate con la «A». Mescolatele e prendete 2 carte per giocatore + 2 carte aggiuntive e mettetele da parte senza guardarle. Mescolate le restanti carte nel mazzo e ponete in cima al mazzo le carte messe da parte precedentemente.

Preparazione del Tabellone

- 4** Mescolate i **segnalini Bonus coperti** e piazzatene uno coperto su ogni spazio **Forziere**. Riponete i restanti segnalini nella scatola, senza guardarli. Rivelate infine i segnalini che si trovano su **Forzieri** aperti.
- 5** Posizionate le **3 carte Rosa** scoperte sul **Labirinto**.
- 6** Pescate **3 carte dal mazzo di Caccia** (dal fondo, se giocate in modalità **Novizio**) e collocatele coperte nella **Taverna**, senza guardarle.
- 7** Posizionate il **segnalino Luna** nel primo spazio del tracciato **Contaturni**.
- 8** Posizionate un certo numero di **segnalini Castello** sul **Castello**, in base al numero di giocatori:

2 giocatori > 10/6 4 giocatori > 10/8/6/4
 3 giocatori > 10/6/4 5 o 6 giocatori > 10/8/6/4/2

Preparazione delle Missioni

Se state giocando in 2, 3 o 4 giocatori, rimettete nella scatola le Missioni contrassegnate con "5+".

- 9** Mescolate le Missioni con lo sfondo beige e **posizionate 2 casuali scoperte** sugli spazi **Missione Pubblica** (in modalità **Novizio**, estraetele fra quelle con il titolo in bianco). Poi mescolate insieme tutte le Missioni rimanenti.
- 10** Ogni giocatore **pesca 2 Missioni**, ne sceglie 1 e rimette l'altra nella scatola, senza farla vedere agli altri.
- 11** Piazzate il numero corrispondente di Missioni su ogni spazio **Cripta**: Montagne (6), Pianure (5) e Foresta (4). Rimettete le Missioni rimanenti nella scatola, senza guardarle.

Preparazione del primo turno

- 12** Ogni giocatore **mescola il proprio mazzo** e **pesca 3 carte**.
- 13** L'ordine di gioco del primo turno dipende dalla **Velocità dei Vampiri**: ogni giocatore somma le Velocità sulle proprie carte. Il Vampiro con la Velocità più bassa giocherà per primo e così a seguire fino al Vampiro più veloce, che giocherà per ultimo. In caso di parità tra Vampiri, il giocatore più antico (maggiore età) giocherà per primo. Posizionate i vostri segnalini Vampiro sul **Castello** in ordine di turno, ovvero con il Vampiro più lento in cima.
- 14** **Preparazione del tracciato Caccia**: pescate 1 carta per ogni riga e posizionate tali carte scoperte a riempire la colonna 3.



Tessere missione

Regale
 Guadagna 1 per ogni che hai cacciato.

Vampiro della Costa
 Scartala quando caccia un Umano nelle Pianure per cacciare gratis 1 carta nella stessa colonna.

Le Missioni (sfondo beige) vengono tenute coperte e segrete fino alla fine della partita.

Le Missioni Istantanee (sfondo oro) vengono rivelate durante la partita, nel vostro turno. Non possono essere Missioni Pubbliche. Una volta utilizzate, non potete più restituirle quando prendete una nuova Missione.

Tracciato Caccia

3

14

Tracciato Caccia

Ogni Giocatore

12

Pesca 2 Missioni, ne sceglie 1 e scarta l'altra.

Mescola le sue carte Iniziali e ne pesca 3.

Ordine nel turno 1

13

6 1°

7 2°

hanno la stessa Velocità ma Richard () è più antico.

8 3°

8 4°

ABBUSO DI GIOCO

In *The Hunger* i giocatori si alternano nello svolgere il proprio turno. Ogni giocatore deve risolvere gli effetti di tutte le carte nella propria area di gioco prima che sia il turno del giocatore successivo.

A Determinazione dell'Ordine di Turno

L'ordine di turno dipende dalla **posizione** dei giocatori sul Tabellone. Nel primo turno è determinato dalla Velocità dei Vampiri (vedete Preparazione, pag. 3). **Impilate i segnalini Vampiro sul Castello**, con il primo giocatore in alto e l'ultimo in basso. Nei turni successivi, **giocherà per primo sempre il Vampiro più lontano dal Castello (fra quelli sul lato Attivo)**. Quando terminate il turno, girate il vostro segnalino Vampiro (sul lato «A Riposo») per evitare confusione.



Attivo A Riposo

ORDINE DI TURNO - PRIORITÀ FRA REGIONI:

Se i Vampiri non sono nella stessa regione:

- i Vampiri nella Foresta giocano per primi,
- poi giocano i Vampiri nelle Pianure ,
- poi giocano i Vampiri sulle Montagne ,
- infine, giocano i Vampiri nel Cimitero .



ORDINE DI TURNO - PRIORITÀ IN UNA REGIONE:

Se più Vampiri si trovano nella stessa regione, svolgono il loro turno a seconda del percorso su cui si trovano:

- i Vampiri sulla Strada giocano per primi,
- poi giocano i Vampiri sulla Ferrovia,
- infine, giocano i Vampiri sul percorso Navale.

Se più Vampiri si trovano nella stessa regione e sullo stesso percorso, i Vampiri più vicini al Labirinto giocano per primi.

Un Vampiro il cui segnalino è sopra a quello di un altro Vampiro gioca prima di quello sotto.

EFFETTI DEL TABELLONE

CASTELLO: non potete cacciare nel Castello. Ogni Vampiro che torna al Castello prende il segnalino Castello con i maggiori Punti Vittoria fra quelli restanti e riceve immediatamente i relativi punti. Non potete lasciare il Castello dopo avervi fatto ritorno. Non potete scacciare un Vampiro fuori dal Castello. C'è un Pozzo nel Castello (ai fini degli effetti Piccante o Nebbia Vampirica).

CIMITERO: non potete cacciare gli Umani nel Cimitero. Non potete scacciare un Vampiro che si trova nel Cimitero.

FORZIERE: prendete il segnalino Bonus se c'è rimasto (per il suo effetto, vedete Segnalini Bonus, pag. 8). Aggiungetelo scoperto alla vostra scheda Vampiro e ottenete immediatamente . Non c'è limite al numero di segnalini Bonus che potete avere.

CRIPTA: ottenete una Missione (vedete il riquadro a destra).

LABIRINTO: cacciate gratuitamente 1 Rosa a vostra scelta. Questo conta come Caccia, il che significa che non potete cacciare anche sul tracciato Caccia in questo turno.

MERCATO , **CHIESA** , **MAGIONE** , **CASERMA** : potete digerire una carta Umano del corrispondente tipo Umano dalla vostra pila degli scarti o dalla vostra area di gioco (può anche essere un Umano che avete cacciato in questo turno).

NAVE: non potete cacciare su una nave.

TAVERNA: potete cacciare tutte le carte nella Taverna per invece di cacciare sul tracciato Caccia (non guardate le carte finché qualcuno non le caccia). Se le cacciate, dovete prendere tutte le carte.

POZZO: potete effettuare una caccia extra in questo turno, ma può essere realizzata solo sulla Colonna del tracciato Caccia.

MISSIONI: prendete in mano tutte le Missioni disponibili nello spazio; poi restituitele tutte tranne una. In questo modo potete sostituire una, più, o anche tutte le vostre Missioni precedentemente inutilizzate e prendere altrettante nuove Missioni dalla pila. Non potete accennare o fare riferimento al contenuto delle Missioni restituite.

Esempio: prendete 6 Missioni dalla Cripta nelle Montagne. Ora avete 7 Missioni: restituite 5 Missioni e ne tenete 2. Possono essere la vostra Missione iniziale e 1 nuova o 2 nuove Missioni.

Modalità Novizio: guardate le Missioni disponibili e prendetene 1. Rimettete le altre sul Tabellone. Potete restituire solo le Missioni che stavate guardando, non quelle che avevate in precedenza.

B La Caccia è aperta

Il **primo giocatore** completa tutte le sue azioni, poi tocca al giocatore successivo e così via finché tutti non avranno giocato il turno. Nel vostro turno dovete giocare nella vostra area di gioco tutte le carte che avete in mano e poi risolverle **tutte**, una alla volta, nell'ordine che preferite. **Se volete**, potete utilizzare un effetto per scartare una carta prima di risolverla, così da ignorarne l'effetto. Non siete obbligati a spendere tutta la vostra Velocità, ma non potete muovervi dopo aver attivato un effetto del Tabellone o dopo aver iniziato a cacciare. La Velocità non spesa entro la fine del vostro turno andrà persa.

1- ATTIVATE I VOSTRI EFFETTI DI SCARTO/PESCA



Dovete attivare i vostri effetti di scarto e pesca prima di fare qualsiasi altra cosa. Potete attivarli nell'ordine che repute più ottimale per il vostro gioco, ma dovete completare tutti gli effetti di una carta prima di attivare quelli della successiva. Potete scartare solo le carte che non avete attivato. Se scartate una carta prima di attivarne l'effetto, quell'effetto è ignorato. Inoltre, non aggiungete né sottraete la sua Velocità.

Nota: se dovete pescare una carta ma il vostro mazzo è vuoto, mescolate la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo.

2- CALCOLATE E SPENDETE LA VOSTRA VELOCITÀ

Sommate la Velocità su tutte le carte nella vostra area di gioco (inclusa la Velocità sulle vostre carte **Permanenti**).

Il totale è la vostra **Velocità** per questo turno, che potrete utilizzare per **Muovervi** e **Cacciare**.

Attenzione! Se il segnalino Luna è sullo spazio «15», state giocando il vostro ultimo turno.

Il vostro turno è diviso in 3 fasi:

- 1- Attivate i vostri effetti di scarto/pesca
 - muovere il vostro Vampiro
 - e/o cacciare una volta
- 2- Calcolate la vostra Velocità e spendetela per
- 3- Fine del turno

Esempio: pescate una carta usando Forza del Vampiro perché avete Theresa nella vostra area di gioco. Poi, utilizzate Volontà del Vampiro per scartare Theresa e pescare una carta. Poiché Theresa è stata scartata, non siete influenzati dall'effetto Confuso.



Per esempio: avete una Velocità di $2 + 2 - 1 = 3$.

Movimento del Vampiro

- Non siete mai obbligati a muovervi a meno che l'effetto di una carta non richieda diversamente.
- Se la vostra Velocità totale è 0 o negativa, non potete muovervi. Non activate o beneficiate dello spazio in cui rimanete.
- Se la vostra Velocità totale è positiva, potete utilizzarla tutta o in parte per muovervi in una direzione. Potete cambiare percorso agli incroci ma non andare avanti e indietro sullo stesso percorso.
- Se vi muovete, activate l'effetto del Tabellone solo nello spazio in cui terminate il movimento.
- Se giungete in uno spazio occupato da 1 o più Vampiri, potete scacciarli uno alla volta (a partire da quello in alto) in uno spazio adiacente. Non è obbligatorio scacciarli nello stesso spazio. I Vampiri scacciati non scacciano a loro volta, si limitano ad andare sopra ai Vampiri già presenti nello spazio.

Nota: non potete scacciare un Vampiro dal Cimitero o dal Castello.

Caccia

- Se vi avanza ancora Velocità dopo il movimento, potete cacciare una volta, prendendo tutte le carte presenti in uno spazio del tracciato Caccia.
- Per cacciare, scegliete uno spazio del tracciato Caccia da cui prendere le carte (1 carta o una pila di carte). Dovete essere in grado di spendere la Velocità richiesta, indicata sul tracciato Caccia. Cacciare costa , o . La caccia a una Rosa è gratuita.
- Dovete sempre prendere tutte le carte dallo spazio che avete scelto e metterle nella vostra pila degli scarti.
- Tutta la Velocità non spesa è persa. Non potete muovervi dopo aver cacciato.

Umani: ogni Umano vale un numero di Punti Vittoria che ottenete non appena lo cacciate, più un bonus dipendente dalla regione in cui lo avete cacciato. Guadagnate:

- per ogni Umano che cacciate nelle Pianure,
- per ogni Umano che cacciate nella Foresta.



Esempio: Richard ha Velocità residua dopo il movimento.

Decide di cacciare nel secondo spazio della colonna che ha 3 carte su di esso. Deve prenderle tutte e guadagna per l'Umano Bernard più per l'Umano Ivo, e poiché si trova nella Foresta, guadagna per ogni Umano.

$$3 + 2 + 4 = 9$$

Avanza il segnalino Punteggio di spazi, poi aggiunge le carte cacciate ai suoi scarti.

Perde l'ultimo e gira il suo segnalino Vampiro sul lato «A Riposo»: il prossimo Vampiro può iniziare il suo turno.

2 TIPI DI CARTE

UMANI: sono i vostri obiettivi principali. Ce ne sono per tutti i gusti e i Vampiri li adorano. Ma alcuni potrebbero lasciarvi con l'amaro in bocca o avere effetti inaspettati sui Vampiri affamati. Dovrete cacciare con astuzia, raccogliendo quelli che vi danno più punti o che corrispondono alle vostre Missioni.



Potete ottenere nuovi **POTERI**, assumere la forma di pipistrello, divenire un tutt'uno con l'oscurità o guadagnare Velocità e forza. I Poteri sono fondamentali per ottimizzare il vostro mazzo, ma non perdetevi di vista i vostri obiettivi.



I Vampiri hanno spesso dei **FAMIGLI** che li aiutano nella loro caccia. Una volta ottenuti, rimarranno nella vostra area di gioco garantendovi il loro beneficio ad ogni vostro turno.



I vampiri sono degli eterni romantici e sono innamorati della fugace bellezza delle **ROSE**. Potete correre attraverso il Labirinto per cogliere una delle Rose. Una Rosa vi fornisce i suoi benefici ad ogni vostro turno.



3- FINE DEL TURNO

- Girate il vostro segnalino Vampiro sul lato "A Riposo".
- Scartate tutte le carte non Permanenti presenti nella vostra area di gioco.
- Attivate tutti gli effetti di Fine Turno.

Esempio: la Rosa Eterna vi fa guadagnare 1 alla fine di ogni vostro turno.



- Pescate 3 carte. Se il vostro mazzo è vuoto, mescolate gli scarti per creare un nuovo mazzo e finite di pescare. Ora è il turno del giocatore successivo. Se siete l'ultimo, procedete con Preparazione per il Turno Successivo.

- Pescate 1 carta Caccia (a meno che non siate al turno 15), per ogni spazio della colonna 3 del tracciato Caccia. Non pescate nuove carte Caccia nel turno 15.



- Aggiungete 1 carta coperta alla Taverna, se non ospita Vampiri e vi sono meno di 3 carte.



FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO FINALE

L'Alba innesca la fine della partita. Ogni Vampiro con un Parasole può giocare un turno finale senza cacciare.

Salvi?

A seconda del livello di difficoltà che avete scelto all'inizio della partita, verificate chi ce l'ha fatta:

Pianure o Foreste: i Vampiri qui vengono ridotti in cenere dal sole. Possono contare i loro Punti Vittoria, ma solo per il gusto di farlo.

Montagne (modalità Novizio): i Vampiri qui vengono scottati dal sole ma riescono a mettersi al riparo e tornare al Castello. Perdono il numero di Punti Vittoria indicato sullo spazio su cui si trovano.

Montagne (modalità Decano): i Vampiri qui vengono ridotti in cenere dal sole.

Cimitero: i Vampiri qui si riparano nella tomba più vicina. Perdono 5 ciascuno.

Castello: i Vampiri qui sono in salvo.



ESEMPIO DI TURNO DI UN GIOCATORE

Koni e Richard sono nella Foresta, quindi giocano prima degli altri Vampiri.

Koni è sulla Strada, quindi gioca prima di Richard che è sulla Ferrovia.

George e Simon sono entrambi nelle Pianure e sulla Ferrovia, ma George è più vicino al Labirinto e giocherà per primo.

L'ordine di turno è: 1° 2° 3° 4°

Koni non pesca né scarta alcuna carta, giocando quindi tutte le sue carte nella propria area di gioco.



Ha un Umano, quindi Sete da Vampiro le dà una Velocità di 3 + 2 grazie alla carta La Fame, per un totale di 5. Spende 3 per muoversi di 3 spazi, finendo nella Cripta dove sceglie 1 Missione.

Le restano 2 per cacciare, ma usa solo 1 per cacciare una pila di carte dalla colonna 1.

Ottiene subito:

- 3 + 3 = 6 per i 2 Umani
- +2 perché ha cacciato nelle Pianure
- +2 grazie alla carta La Fame

per un totale di 10.

È la fine del suo turno e gira il suo segnalino sul lato "A Riposo".

Ora è il turno di Richard.



Nota: all'inizio della partita, se volete giocare in modalità Decano con giocatori più giovani o con principianti, potete decidere che questi ultimi siano in salvo anche sulle Montagne.

Bonus delle Carte

Aggiungete Punti Vittoria derivanti dalle carte con un effetto di Fine Partita.

Esempio: se avete anche Roxane, Cyrana vi dà 4.

Veres vi dà tanti quanti sono gli Umani dello stesso tipo (incluso sé stesso).

Il Lupo Echo vi dà tanti quanti sono i Lupi (incluso sé stesso).



Punteggio delle Missioni

- Ogni giocatore guadagna i punti delle Missioni Pubbliche delle quali ha soddisfatto i requisiti.
- Ogni giocatore rivela le proprie Missioni e conteggia i Punti di quelle completate.

Nota: le Missioni di Maggioranza richiedono che abbiate più di ciascuno degli altri Vampiri, eguagliarli non basta.

Se raggiungete 100 Punti Vittoria, girate il vostro segnalino Punteggio sul lato 100 e ricominciate da 0.

Vincitore

- Il Vampiro con il maggior numero di Punti Vittoria vince la partita.
- In caso di parità, il Vampiro in parità che è arrivato per primo al Castello o che è più vicino al Castello (se nessuno di loro lo ha raggiunto) vince la partita.

EFFETTI DELLE CARTE



Scartare 1 carta: prendete un'altra carta dalla vostra area di gioco e mettetela nella vostra pila degli scarti. Potete utilizzare questo effetto per scartare una carta prima di attivarla, se volete evitare gli effetti di quella carta. Potete scartare una carta Permanente. Alcune carte richiedono di essere scartate per attivarne l'effetto.



Famiglio: i Famigli rimangono nella vostra area di gioco quando vengono giocati poiché sono **Permanenti**.



Rose: le Rose sono Oggetti. Non dovete necessariamente correre a prendere una Rosa, ma vi danno davvero un grande vantaggio. **Prendere una Rosa è gratuito ma conta come una caccia.**



Effetto di fine partita: guadagnate questi punti a fine partita. Ricevete comunque il bonus della regione quando cacciate questa carta, se questa è un Umano.



Effetto sul tracciato Caccia: si attiva mentre la carta è sul tracciato Caccia o nel momento in cui viene cacciata.



SEGNALINI BONUS

Ogni segnalino vi fa guadagnare **2** quando lo prendete. Potete giocarli nel vostro turno. Quando lo fate, girateli sul lato Forziere per ricordarvi che li avete utilizzati.



Chiesa, Militare, Paesano, Nobile: ciascuno di questi segnalini conta come se aveste cacciato 1 Umano del tipo corrispondente (ai fini di Missioni e maggioranze).



Un tipo di Umano a scelta: questo segnalino conta come 1 Umano extra di un tipo a vostra scelta (scegliete alla fine della partita). Può essere usato per ottenere Punti da più Missioni ma, una volta scelto, non potete cambiare il tipo.



1 o 2: potete spendere questo segnalino per aggiungere **1** o **2** alla vostra velocità nel turno in corso.



+1 Caccia: potete effettuare 1 caccia extra in questo turno.



Scartate 1 carta e poi pescate 1 carta.



Pescate 1 carta e aggiungetela alla vostra area di gioco.



Ottenete 1 Missione scegliendola da 1 pila Missione a vostra scelta, come se foste nella relativa Cripta.



Parasole: potete giocare 1 turno dopo l'ultimo turno, ma senza cacciare. Potete giocare 1 solo turno extra, anche se avete più *Parasole*.



Abito di Velluto: guadagnate immediatamente **2** extra quando prendete questo segnalino, per un totale di **4**.

EFFETTI DELLE CARTE



CONFUSO: prima di determinare la vostra Velocità, dovete muovere il vostro Vampiro di 4 spazi verso il Labirinto (non attivate l'effetto dello spazio raggiunto e non scacciate Vampiri). Dopo questo movimento, giocate come al solito. L'effetto non è cumulativo: se avete 2 carte Confuso non vi muovete di 8 spazi. Non potete oltrepassare il Labirinto.



DIGERIRE: spostate 1 Umano dalla vostra area di gioco o dalla pila degli scarti nella vostra zona Digestione. Questa carta conta ancora per le Missioni e gli Effetti di fine partita, ma non verrà rimescolata nel vostro mazzo.

VELOCE: una pila di carte con una o più carte **Veloce** vi costa **1** Velocità per poterla cacciare.



GREGARIO: ottenete 1 carta extra quando date la caccia a un Umano **Gregario**. Prendete la prima carta dal mazzo Caccia, aggiungetela alla vostra pila degli scarti e, se è un Umano, ottenete i relativi Punti Vittoria (inclusi quelli dovuti al bonus della regione e a effetti delle carte).



ACQUA SANTA: non potete cacciare quando avete un Umano con **Acqua Santa** nella vostra area di gioco.



ISPIRAZIONE: scegliete 1 pila Missione e prendete una Missione come se foste nello spazio Cripta corrispondente.

PERMANENTE: non scartate le carte Permanenti, a meno che non utilizziate un effetto per farlo. Rimangono nella vostra area di gioco e, in ogni turno, beneficate del loro effetto e della loro Velocità.

PRONTO: quando cacciate o ottenete una carta con **Pronto**, potete metterla in cima al vostro mazzo o nella vostra pila degli scarti (a vostra scelta).



LENTO: gli Umani **Lenti** vengono posizionati direttamente nella Colonna **2** quando li aggiungete al tracciato Caccia (creando eventualmente una pila di carte).

PICCANTE: dovete utilizzare la vostra Velocità per andare al Pozzo più vicino (anche se è dietro di voi o su un percorso diverso). Spendete tutta la Velocità di cui necessitate per arrivarci. Se non avete abbastanza Velocità, spendetela tutta per muovervi e tenete questa carta nella vostra area di gioco finché non raggiungete un Pozzo. Quando raggiungete un Pozzo, dovete fermarvi lì, ma potete cacciare se vi avanza ancora Velocità. Se siete esattamente a metà strada tra due Pozzi, raggiungete quello che preferite. Se siete già su un Pozzo, in questo turno non potete muovervi, ma potete ancora cacciare.

UNICO: non potete avere più di una carta **Unica** dello stesso tipo e categoria nel vostro mazzo. Per ora, le Rose sono le sole carte **Uniche**.



Un gioco di: Richard Garfield.

Illustratori: Jocelyn Millet, Semyon Proskuryakov, Marta Ivanova e Alexey Bogdanov.

Capo Progetto: Guillaume Gille-Naves.

Edizione USA: William Niebling.

Direttore Artistico: Igor Polouchine.

Grazie a tutti i nostri playtester, Schuyler Garfield, Mons Johnson, Andrew Gross, Chip Brown, Reuben Ian Davis e, in particolare, a Brian Weissman, che con il suo grande entusiasmo spesso rincasava prima dell'alba.

Grazie a Guillaume Gille-Naves e Skaff Elias, che si prendono sempre cura dei miei giochi.

Un ringraziamento speciale va a Koni per aver riso con me la sera in cui abbiamo inventato il nome del gioco e aver lavorato e giocato con me in ogni fase del processo.

Crediti

Playtester di Origames: JB, Quentin, Romain, Elliot, Johann, Simon, Rodolphe, Julien e Fred.

The Hunger è pubblicato da Origames.

©2021 Origames. www.origames.fr

Origames

52 avenue pierre Sépard
94200 Ivry sur Seine - Francia

www.renegade-france.fr

[f/playRGS](https://www.facebook.com/playRGS) [@Renegade_france](https://www.instagram.com/renegade_france)

[YouTube JEUX ORIGAMES](https://www.youtube.com/channel/UCJEXORIGAMES)

Adattamento Online: www.Game-park.com

Distributore esclusivo per l'Italia:

CRANIO CREATIONS Srl.

Via Ettore Romagnoli 1, 20146 Milano (MI), Italia
www.craniocreations.it

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto.

Traduzione Italiana: Stefania Niccolini.

Adattamento Grafico: Arianna Santini, Leonor Lindez Valle.

Revisione: John A. Camplani.

