



HIGH STAKES

THE HUNGER

RICHARD GARFIELD

Panoramica

L'espansione **The Hunger: High Stakes** presenta nuove eccitanti opportunità per i vampiri affamati. Il mazzo Eventi crea continuamente nuove situazioni sempre diverse. I Vampiri possono ora Attaccare , in modo da sconfiggere nuove Minacce, migliorare le proprie abilità di Caccia e attaccare gli altri vampiri. Grandi rischi sono in agguato!

Contenuto

- 180 carte
 - 36 carte Iniziali (6 per giocatore)
 - 48 carte Ferita  (8 per giocatore)
 - 6 carte Sei Ferito! (1 per giocatore)
 - 26 carte Caccia (8 Umani, 8 Famigli e 12 Poteri)
 - 1 carta Rosa
 - 16 carte Minaccia (8 Lupi Mannari e 8 Cacciatori di Vampiri)
 - 9 carte Punto di Raduno
 - 36 carte Evento (15 Eventi di Gioco, 20 Eventi Turno e 1 carta '15° Turno').
- 10 tessere Missione
- 28 segnalini Danno
- 6 segnalini Bonus

PREPARAZIONE AGGIORNATA

Quando giocate con questa espansione, applicate le seguenti modifiche alla Preparazione. Non giocate con questa espansione, se è la vostra prima partita.

Se conoscete bene **The Hunger**, potete leggere le sole modifiche in riquadri come questo.

- 1 **Posizionate il Tabellone** al centro del tavolo e il tracciato Caccia alla sua destra. Assemblate il tracciato Caccia in base al numero di giocatori (n+1 righe).
- 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 Usando l'espansione High Stakes, **ciascun giocatore prende le 6 carte Iniziali dell'espansione** anziché quelle del gioco base.



- 4 Ciascun giocatore prende le 8 carte Ferita del proprio colore e le piazza sulla carta 'Sei Ferito!' in modo da creare un mazzetto scoperto vicino alla propria Scheda.



- 5 Mescolate le carte Caccia del gioco base e dell'espansione (senza le Rose) e collocatele coperte vicino al tracciato Caccia a formare il mazzo Caccia.

Preparazione del Tabellone

- 6 Mescolate i segnalini Bonus coperti e piazzatene uno coperto su ogni spazio Forziere. Formate una riserva con il resto dei segnalini, vicino al Tabellone. Rivelate, infine, i segnalini che si trovano su Forzieri aperti.
- 7 Posizionate i segnalini Danno vicino al Tabellone.
- 8 Posizionate le 4 carte Rosa (inclusa la Rosa Spada) scoperte sul Labirinto.
- 9 Pescate 3 carte dal mazzo Caccia 5 e collocatele coperte nella Taverna, senza guardare.
- 10 Posizionate il segnalino Luna nel primo spazio del tracciato Contaturni.

- 11 Preparate il mazzo Eventi:

1. Prendete la carta '15° Turno'.
2. Mescolate tutte le carte Evento Turno e pescatene 13 da piazzare coperte sopra la carta '15° Turno' a formare il mazzo Eventi. Riponete le restanti carte Turno nella scatola.
3. Mescolate le carte Evento di Gioco e pescatene una da piazzare scoperta in cima al mazzo. Questo evento durerà per l'intera partita. Riponete le restanti carte Evento di Gioco nella scatola.



- 12 Posizionate un certo numero di segnalini Castello sul Castello, in base al numero di giocatori:

2 giocatori > 10/6
3 giocatori > 10/6/4
4 giocatori > 10/8/6/4
5/6 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+".

- 13 Mescolate le Missioni con lo sfondo beige e posizionate 2 casuali scoperte sugli spazi Missione Pubblica. Poi mescolate insieme tutte le Missioni rimanenti.
- 14 Ogni giocatore pesca 2 Missioni, ne sceglie 1 e rimette l'altra nella scatola, senza farla vedere agli altri.
- 15 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.

Importante: quando giocate con questa espansione, vedrete che alcune Missioni potranno facilmente valere più di 10 alla fine della partita, se non farete attenzione ad ostacolare il gioco dei vostri avversari.

Preparazione del primo turno

- 16 Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e pesca 3 carte.
- 17 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, fino al Vampiro più veloce, che sarà ultimo. In caso di parità il giocatore più antico (maggiore età) giocherà per primo. Posizionate i segnalini Vampiro sul Castello in ordine di turno, ovvero con il Vampiro più lento in cima.

- 18 Preparate il tracciato Caccia:

Pesca 2 carte Caccia per ogni riga e posizionatele scoperte nelle colonne 2 e 3.



- 19 Preparate il mazzo Minacce:

mescolate tutti i Cacciatori di Vampiri e i Lupi Mannari assieme e piazzateli a formare un mazzetto Minacce, coperto, vicino al mazzo Caccia.



- 20 Prendete un Punto di Raduno di ciascun colore (non prendendo quelli verdi in una partita a 2 giocatori) ed estraetene altri casualmente fino ad avere complessivamente un numero di carte pari alle righe del tracciato Caccia (ad esempio 5 in una partita a 4 giocatori): piazzateli scoperti sotto il tracciato Caccia. Quando avrete imparato meglio il loro uso, potete aumentare la difficoltà aggiungendo più Punti di Raduno rossi o ridurla rimuovendo un colore (verde).



2 NUOVI ELEMENTI

L'espansione High Stakes aggiunge diversi nuovi elementi al gioco base.

🌿 Carte Evento

Le notti sui Carpazi possono essere spaventosamente differenti. Le carte Evento consentono ai giocatori di sfruttare il continuo mutare delle regole ed eventi imprevisti. Le 15 carte fungono anche da contaturni.

- All'inizio della partita, estraete una carta Evento di Gioco che modifica l'intera partita e agisce su tutti i giocatori. Applicate le istruzioni della carta **PER TUTTA LA DURATA DELLA PARTITA**: Mantenetela scoperta vicino al Tabellone.
- A partire dal secondo turno, pescate e rivelate 1 carta Evento all'inizio di ciascun turno e applicatene l'effetto fino alla fine del turno. La maggior parte delle carte Evento vi faranno introdurre una Minaccia.
- La carta '15° Turno' è sempre la stessa. Non pescate una carta per il turno extra se qualche Vampiro ha un Parasole.

🌿 Valore d'Attacco

L'Attacco è una nuova meccanica che vi permette di sconfiggere le Minacce, potenziare i vostri Cacciatori di Vampiri e attaccare i vostri colleghi Vampiri. Se una o più carte nella vostra Area di gioco hanno un valore d'Attacco, **sommateli per calcolare il vostro Valore di Attacco Complessivo**  nello stesso momento in cui calcolate la vostra Velocità **durante la Fase 2 del vostro turno.**

Nota: non potete Attaccare quando siete nel Castello, mentre potete Attaccare nel Cimitero.

Potete usare il vostro valore d'Attacco dopo il vostro movimento, in 3 modi differenti:

1. **Sconfiggete una o più Minacce:** potete spendere parte o tutto il vostro valore di Attacco per ferire le Minacce nella vostra Area di gioco (vd. pag. 7, Come Sconfiggere le Minacce?).
2. **Potenziare la vostra Caccia:** potete aggiungere parte o tutto il vostro rimanente valore di Attacco alla vostra Velocità a fine di migliorare la vostra Caccia. Questo non vi consente una Caccia extra, e non vi serve avere della Velocità residua per usarla in questo modo. *Ad esempio se avete 2 Velocità e , potete muovere 2 e Cacciare 2 o muovere 1 e Cacciare 3 o Cacciare 4.*

IMPORTANTE! La seguente regola rimpiazza la regola dello 'scacciare' del gioco base quando finite il vostro turno nello stesso spazio di un Vampiro.

3. **Attacco su un altro Vampiro:** se finite il vostro movimento su uno spazio occupato da 1 o più Vampiri, potete Attaccare spendendo almeno . Potete attaccare un solo Vampiro alla volta. Se sullo spazio vi sono diversi Vampiri potete sceglierne uno da attaccare. Se lo fate:

- per iniziare, **potete scacciare il Vampiro su uno spazio adiacente.**
- Poi questo Vampiro deve scartare dal suo mazzo un numero di carte pari al valore di Attacco che avete speso nell'Attacco. Ricevete  per ogni Umano scartato in questo modo.

Esempio: Yoko Chiyako spende  attaccando Don Gervasi. Decide quindi di scacciare Gervasi su uno spazio adiacente, poi Don Gervasi scarta le prime 3 carte dal suo mazzo, rivelando 2 Umani. Yoko riceve .



🌿 Minacce

Lupi Mannari e Cacciatori di Vampiri sono interessati ai Vampiri. Le Minacce possono essere introdotte solo dalle carte Evento. Quando pescate una carta Evento, guardate il colore della Nuova Minaccia nella parte bassa della carta:

Se è  siete al sicuro. Nessuna Minaccia.

Se è     

e una carta Punto di Raduno dello stesso colore è disponibile sotto il tracciato Caccia: aggiungete 1 nuova Minaccia.

Se tutti i Punti di Raduno di quel colore sono occupati da Minacce, non aggiungete nessuna nuova Minaccia in questo turno.

Se un Punto di Raduno è disponibile, il giocatore con meno Punti Vittoria rivela la prima carta del mazzo Caccia (in caso di parità, l'ultimo giocatore in ordine di turno). Poi, piazza il Punto di Raduno in fondo ad una delle righe del tracciato Traccia (a sua scelta) e aggiunge su di esso la carta Minaccia.



Esempio: questo Evento mostra . Il corrispondente Punto di Raduno è libero, quindi Davide, essendo il giocatore con meno Punti Vittoria, rivela 1 Minaccia (Paradox Hilbert) e decide di aggiungere il Punto di Raduno in fondo alla seconda riga. Poi piazza Paradox Hilbert su di esso.

AGGIUNGERE UN LUPO MANNARO:

Quando aggiungete un Lupo Mannaro, questi mangia tutti gli Umani sulla colonna  della propria riga (se presenti). Spostate questi Umani sotto la carta Lupo Mannaro. Questi Umani non avranno più alcun effetto sul gioco eccetto per i PV delle Missioni o per i Bonus a fine partita (come Roxane).

Durante la fase C (Preparazione per il Turno successivo) se un Umano finisce nella colonna  della riga di un Lupo Mannaro, viene mangiato. I Famigli e le carte Potere non sono influenzati dai Lupi Mannari.



Come funzionano le Minacce?

Non potete attaccare direttamente le Minacce mentre stanno difendendo il tracciato Caccia. Tutte le Minacce riportano "Difensore", il che significa che vi assaliranno non appena Cacciate una carta nella loro riga. Se lo fate, **piazzate la carta Minaccia nella vostra Area di gioco e rimettete il Punto di Raduno sotto il tracciato Caccia. Questo Punto di Raduno è pronto per ospitare nuove Minacce.**

Le Minacce non interrompono la vostra Caccia ma vi assalgono quando ne fate una. Vi assalgono anche se state risolvendo una Caccia extra, una Missione, una carta o un effetto. Nel caso in cui svolgiate più Cacce nello stesso turno, potreste essere assaliti da diverse Minacce, se più righe su cui cacciate sono difese da Minacce.

Le Minacce sono **Permanenti**, il che significa che restano nella vostra Area di gioco finché non le sconfiggete. Nessun effetto vi permette di scartarle. Questo è il solo modo per ottenere una Minaccia dal tracciato Caccia. Potete avere più Minacce nella vostra Area di gioco, ma questa probabilmente non è una buona idea.

Anatomia Carte Minaccia

Valore d'Attacco
 Numero di carte Ferite che prendete quando vi attaccano

Punti Vittoria
 che ottenete nel caso sconfiggiate questa Minaccia

Bonus
 che ottenete quando sconfiggete un Cacciatore di Vampiri

Nina
Mangia tutti gli Umani nella colonna 1. Difensore, Permanente. Quando sconfiggi Nina, ricevi 1 per ogni Umano che aveva mangiato.

Enigma Marsh
Difensore, Permanente. Quando sconfiggi Enigma Marsh prendi 2 Missioni dalla riserva, conservane 1 ed esilia l'altro.

Vita
 Numero di segnalini Ferita necessari a sconfiggere la Minaccia

Effetto

Tipo di Minaccia
 Lupo Mannaro

Tipo di Minaccia
 Cacciatore di Vampiri

Quando le Minacce vi Attaccano?

NON APPENA AGGIUNGETE UNA MINACCIA ALLA VOSTRA AREA DI GIOCO

Ogni volta che cacciate in una riga difesa da una Minaccia, essa vi attacca immediatamente. Aggiungetela alla vostra area di gioco e **aggiungete un numero di dal vostro mazzetto Ferite pari al valore di Attacco della Minaccia.**

Esempio: Giada decide di Cacciare il Potere Furia Sanguinaria, ma la sua riga è difesa da Lady Hawke, per cui prende la carta Potere in questione e la aggiunge ai suoi scarti. Poi, piazza Lady Hawke nella propria Area di gioco, prende 2 dal suo mazzetto Ferite e li aggiunge ai suoi scarti.



OGNI VOLTA CHE DOVETE MESCOLARE IL MAZZO

Quando mescolate il mazzo perché è vuoto o a causa di un effetto, ciascuna Minaccia nella vostra Area di gioco aggiunge ai vostri scarti un numero di dal mazzetto Ferite pari al suo valore totale di Attacco.

Se dovete aggiungere un ai vostri scarti ma il vostro mazzo Ferite è vuoto, perdete 1 per ogni che non potete aggiungere.

Esempio: Giada deve mescolare il proprio mazzo, ma ha ancora Lady Hawke nella propria Area di gioco. Dovrà prendere 2 dal suo mazzo Ferite e aggiungerle ai suoi scarti, perché la Minaccia ha valore d'Attacco 2 ma le resta solo 1 per cui aggiunge agli scarti la sua ultima prima di rimescolare il suo mazzo e perdere 1.

Come sconfiggere le Minacce?

Nel vostro turno, dopo aver mosso ma prima di Cacciare, potete spendere parte o tutto il vostro valore di Attacco avanzato per infliggere danni distribuiti come volete alle Minacce nella vostra Area di gioco. Decidete quanto Attacco assegnare a ciascuna Minaccia e assegnate altrettanti segnalini Danno a ciascuna. Non potete attaccare una Minaccia nello stesso turno in cui arriva nella vostra Area di gioco.

Se sconfiggete una Minaccia, ottenete immediatamente i suoi e piazzatela nella vostra zona Digestione.

Non ricevete il Bonus di se vi trovate nelle Pianure o nella Foresta.

• **Se sconfiggete un Cacciatore di Vampiri**, ottenete il bonus da esso fornito, come descritto nel testo della carta: potrebbe essere un segnalino Bonus o una nuova Missione.

Nota: non ottenete i dal segnalino bonus, perché sono già inclusi nei della carta.

• **Se sconfiggete un Lupo Mannaro**, digerite anche tutti gli Umani che ha mangiato e che sono sotto di lui. Gli effetti sul Tracciato Caccia degli Umani mangiati non si innescano quando sconfiggete un Lupo Mannaro e voi non ne ottenete i. Contano ancora come Umani della loro fazione ai fini delle Missioni e per i dei Bonus di fine partita.

Esempio: Mirko sconfigge Hugo, il quale a sua volta aveva mangiato 2 Umani. Mirko riceve 3 + 2 = 5.

Tutte queste carte vanno nella zona Digestione. A fine partita, Mirko otterrà il bonus di del Barone Christien e di Eli.



FINE DELLA PARTITA

A fine partita, ottenete i Punti Vittoria per le vostre Missioni e per i Bonus di fine partita, come di consueto.

• **Attenzione**, dato che i Lupi Mannari mangiano gli Umani e i Cacciatori di Vampiri danno dei bonus, alcune Missioni possono valere anche più di 10. Prestate attenzione alle mosse degli avversari per evitare sorprese.

- Gli Umani mangiati dai Lupi Mannari e digeriti quando avete sconfitto questi ultimi contano per le Missioni e per i Bonus di fine partita.
- Se a fine partita o quando entrate nel Castello avete ancora delle Minacce non sconfitte, queste vi attaccano per l'ultima volta e poi sono esiliate.
- Ogni che avete ancora nel vostro Mazzo, nella Mano, negli scarti o nella zona Digestione vi fa perdere 2.



2 NUOVI TERMINI E AGGIORNAMENTI



Segnalino Bonus Attacco: aggiunge 1 o 2 al vostro valore d'Attacco.

Attacco: potete suddividere il vostro valore d'Attacco per sconfiggere le Minacce e incrementare la vostra Velocità (ma solo ai fini della Caccia o per Attaccare un altro Vampiro che non si trovi nel Cimitero o nel Castello).

Amici Per la Pelle: quando date la caccia a questa carta, cacciate 1 carta extra, gratuitamente, dello stesso identico tipo presente sul tracciato Caccia.

Campione: quando Cacciate questa carta, ricevete un numero di  pari al vostro valore di Attacco . Non dovete consumare il vostro Attacco per ottenere i  (ad esempio, se il vostro valore d'Attacco è 3 quando Cacciate un Campione, ricevete 3 anche se non ne avete speso alcuno per la Caccia).

Difensore (solo le Minacce hanno questa abilità): la Minaccia attacca il primo Vampiro che Caccia nella sua riga, anche se si tratta di una Caccia libera o di una Caccia extra ottenuta grazie ad una Missione o all'effetto di una carta.

Innescare effetti, se si pescano più carte (aggiornamento): dovete sempre innescare tutti gli effetti di una carta prima di poter usare gli effetti di un'altra carta.

Esempio: se giocate la Volontà del Vampiro, potete scartare 2 carte e pescarne altrettante. La prima carta pescata ha , ma non ne potete attivare gli effetti finché non avete finito di risolvere gli effetti della Volontà del Vampiro (non potete, cioè, pescare 1 carta per l'effetto  e subito scartarla per proseguire l'effetto della Volontà del Vampiro). Potete scartare la carta pescata con il  per risolvere la seconda carta scartata-e-pescata della Volontà del Vampiro, ma in questo caso non avrete modo di innescarne l'effetto  e pescare una carta.

Esiliare: quando vi è richiesto di esiliare carte, Missioni o segnalini Bonus, riponeteli nella scatola. Non saranno più accessibili.

Cura: curate tutte le Ferite nella vostra Area di gioco quando Cacciate un Umano. Quando dovete Curare una , spostatela dalla vostra Area di gioco alla mazzetta Ferite.

Guaritore/Guaritrice: ricevete 1  per ogni  che avete curato nello stesso turno in cui avete Cacciato questa carta.



Pozione di cura: usatela per curare tutte le Ferite  nella vostra Area di gioco.

Missione (aggiornamento): se potete prendere una Missione grazie a un segnalino o all'effetto di una carta, scegliete una Cripta e guardate le sue Missioni. Potete anche scambiare una o più delle vostre Missioni con una Missione della Cripta, come se vi trovaste nel rispettivo spazio Cripta.



Rabbia: se avete una Minaccia nella vostra Area di gioco quando giocate una carta Rabbia, **pescate 1 carta**.

Scorte: una carta Scorte va sotto la scimmietta. Non ottenete gli effetti della carta Scorte quando la Immagazzinate. Solo quando Attingerete a una carta Immagazzinata potrete ottenerne gli effetti. **Potete usare Immagazzinare o Attingere una volta per turno.** Usate questa abilità per disfarvi delle carte o per conservarle per il futuro.

Subdolo: quando Cacciate questa carta prendete 1  dal vostro mazzetto Ferite e aggiungetela ai vostri scarti.

2 Crediti

Autore: Richard Garfield

Illustratori: J. Millet, S. Proskuryakov, A. Kvach

Capo del Progetto: Guillaume Gille-Naves

Direttore Editoriale: William Niebling

Direttore Artistico: Igor Polouchine

The Hunger è pubblicato da Origames.

©2022 Origames. www.origames.fr

Origames

52 avenue pierre Sépard

94200 Ivry sur Seine - France

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/UCJEUXORIGAMES)

Adattamento Online & OP: www.Game-park.com



Distributore esclusivo per l'Italia.

CRANIO CREATIONS S.R.L.

via E. Romagnoli 1

20146 Milano

Edizione italiana a cura di: Davide Malvestuto

Traduzione: Davide Malvestuto

Adattamento Grafico: Luigi 'Bove' De Feo

Joco Game Studio

Revisione Italiana: Stefania Niccolini

www.craniocreations.it

[f/CranioCreations](https://www.facebook.com/CranioCreations)

[@craniocreations_official](https://www.instagram.com/craniocreations_official)

