

Guida al Gioco



Per Cominciare

Gloomhaven: Buttons & Bugs è un gioco di combattimenti tattici per un solo giocatore. Giocherai nei panni di un mercenario in una serie di scenari che compongono un'entusiasmante campagna.

Anche se si presenta in una confezione molto piccola, questo è un grande gioco! Questa guida ti insegnerà le basi per permetterti di giocare subito. Per le regole complete, leggi il regolamento digitale.



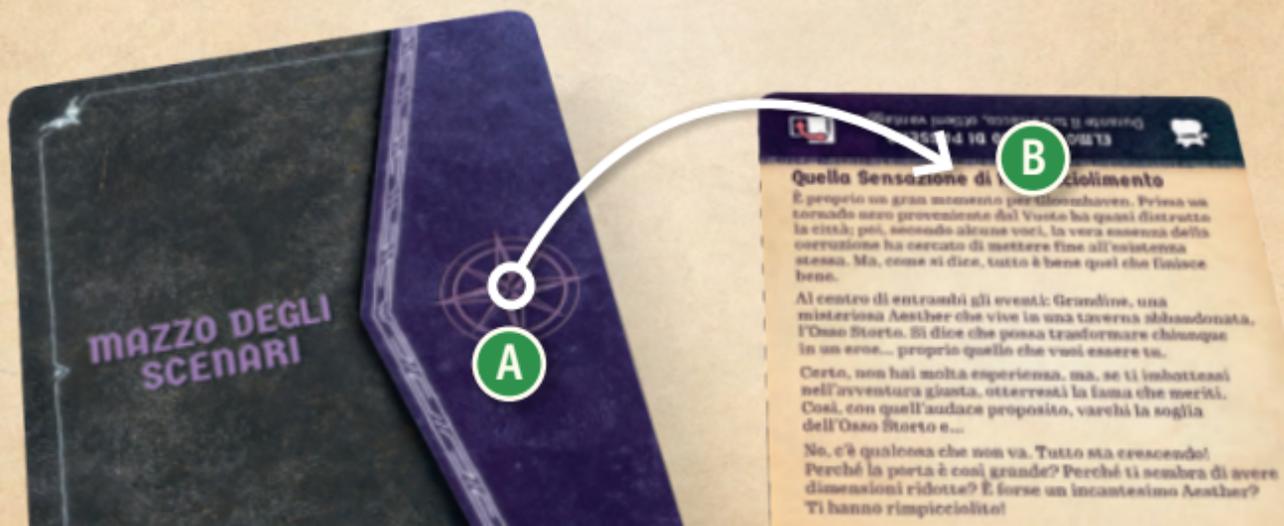
SALTA IL REGOLAMENTO!

*Gioca mentre segui il tutorial interattivo!
Inizia a giocare subito!*

IOS • ANDROID • DIZED.COM

A Per prima cosa, prendi il mazzo delle **carte scenario** dalla scatola. **B** Poi gira la carta in cima al mazzo e leggi la storia di **Quella Sensazione di Rimpicciolimento**.

Prima di iniziare, dovrai scegliere un personaggio. Hai sei personaggi a disposizione, ognuno dei quali viene descritto sul retro della rispettiva carta personaggio.



Preparazione del Personaggio

Questa guida userà il **Colosso**.
Se non conosci l'universo di Gloomhaven, ti consigliamo di utilizzare il Colosso, per seguire al meglio la spiegazione. Prendi i seguenti componenti:

A La **carta del tuo personaggio** e la **miniatura** corrispondente.

B Il **contatore punti ferita** marrone, regolato sul valore massimo di punti ferita del tuo personaggio per il livello 1, mostrato sulla tua carta personaggio.



C Le quattro **carte capacità** di livello 1 elencate sul retro della tua carta personaggio. Sono a due lati e partono sul **lato A**.

D La tua **plancia modificatore di attacco del personaggio** marrone. Colloca un cubo bianco nello slot più in alto.



Preparazione dello Scenario

È il momento di leggere lo **Scenario 1: Un'Accoglienza Scortese**, la carta successiva nel mazzo degli scenari.

A

A Leggi l'introduzione e arriva fino all'obiettivo dello scenario.

B Prendi la **carta mostro** Bandito Guardia, indicata nella lista dei mostri nell'introduzione dello scenario.

Scenario 1: Un'Accoglienza Scortese Liv 1

"Hai proprio un bell'equipaggiamento." Ti volti di scatto, guardando l'ambiente intorno a te, ora così diverso. La tua attenzione si posa su un personaggio trasandato alle tue spalle, per fortuna di statura minuscola quanto la tua. "Bello e splendente, come se non fosse mai stato usato. Dallo a me e ti lascerò vivere." Beh, questo non si può proprio fare. Il tuo equipaggiamento è ancora inutilizzato, ma esiste una sola soluzione per quello.

- **Mestri:** Bandito Guardia
- **Obiettivo:** Sconfiggere tutti i mostri

Beh, il tuo equipaggiamento di certo non è più splendente e non è mai stato troppo "bello", a pensarci bene. Ha comunque fatto il suo dovere, ma la situazione è piuttosto grave. Devi sopravvivere finché non scopri come tornare alle tue dimensioni originali. Ma per ora, devi occuparti del Vermiling che è appena comparso.

► Leggi "Il Collezionista"



B

C Gira la carta scenario sul **lato della mappa**.
Alcuni esagoni di terreno hanno regole speciali in base al colore del loro bordo.

Né tu né i nemici potete muovervi attraverso gli ostacoli , ma tu puoi attaccare attraverso di essi tramite attacchi a distanza.

I pericoli  feriranno chiunque si muova dentro di essi. Questi pericoli infliggono **1 danno**  ogni volta che si entra nel loro esagono.

C

#1: Un'Accoglienza Scortese

Prendi nota della quantità e dei colori dei cubi dei mostri disegnati sulla mappa.

Colloca i cubi negli esagoni della mappa con la figura del Bandito Guardia: **D** un cubo verde nell'esagono contrassegnato con il cubo verde e **E** un cubo blu nell'esagono corrispondente.

F Colloca la tua miniatura nell'esagono di partenza .

G Prendi una **plancia mostro** e colloca la carta del Bandito Guardia nel relativo slot.

H Imposta il valore massimo di punti ferita  del bandito, come mostrato sulla sua carta mostro, sui **contatori punti ferita** che corrispondono al colore dei cubi.

I Colloca un cubo bianco nello slot centrale  della plancia mostro.



J Prendi la **plancia modificatore dei mostri** rossa e colloca un cubo bianco nello slot più in alto.



K Tieni a portata di mano i **segnalini condizione**, la **carta consultazione icone** e il **dado**: li userai in seguito.



Giocare uno Scenario

Ogni scenario si svolge in una serie di **round** e ogni round è composto dai passi seguenti:

- 1 Selezione delle Carte:**
Per prima cosa, scegli due delle tue carte capacità da giocare durante il round.
- 2 Ordine di Iniziativa:** Poi, determina l'ordine in cui tu e i mostri effettuerete i vostri turni.

- 3 Turni del Personaggio e dei Mostri:** Infine, svolgi i turni nell'ordine determinato dall'iniziativa, dalla più bassa alla più alta.

Questi round proseguono finché l'obiettivo dello scenario viene conseguito o il tuo personaggio diventa sfinito.

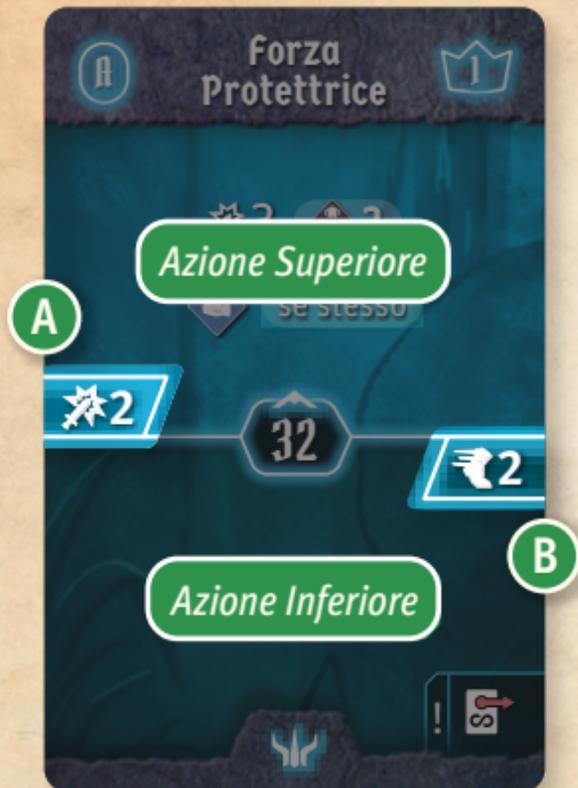


Prima di giocare il primo round, ci sono alcuni importanti concetti da spiegare. Innanzitutto, è necessario analizzare azioni e capacità.

L'intera metà superiore o inferiore di ogni tua carta corrisponde a una singola **azione**. Durante il tuo turno, effettuerai **l'azione superiore** di una delle carte che hai scelto per il round e **l'azione inferiore** dell'altra.

Ogni azione è composta da una o più **capacità** rappresentate da icone e numeri.

Le due capacità più comuni sono **Movimento**  e **Attacco** . Queste due capacità sono così importanti che puoi decidere di rinunciare all'azione superiore di qualsiasi carta per effettuare invece una capacità base **A** **Attacco**  **2** o rinunciare a una qualsiasi azione inferiore per effettuare una capacità base **B** **Movimento**  **2**.



MOVIMENTO

Quando effettui una capacità di **Movimento** , puoi muoverti di un numero massimo di esagoni pari al valore della capacità.

C Per esempio, con la capacità base  **2**, puoi muoverti di due esagoni, muovendoti fino a un esagono adiacente con ogni punto movimento.

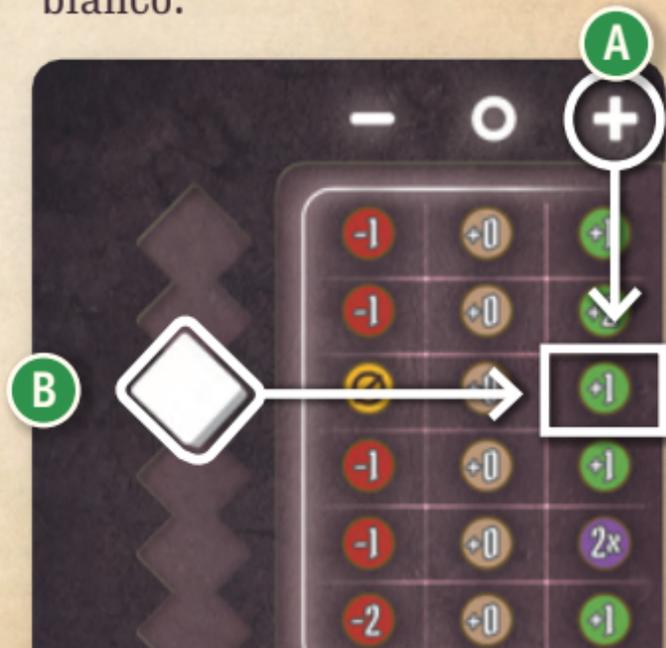


ATTACCO ✦

Una capacità di **Attacco** ✦ ti permette di bersagliare un nemico adiacente e di infliggere danni pari al valore della capacità modificato da un tiro **modificatore di attacco**.

Ogni volta che effettui un attacco, tira il dado e applica il corrispondente modificatore della tabella sulla tua plancia modificatore di attacco.

Il modificatore da applicare si ottiene incrociando la **colonna A** del risultato del dado con la **riga B** indicata dal cubo bianco.



Per esempio, se effettui una capacità base  2 e ottieni un + come risultato del dado mentre il cubo indica la terza riga, l'attacco infliggerà 3 danni (2 dal valore di attacco e +1 dal modificatore ottenuto dal tiro del dado).

La maggior parte dei modificatori aggiunge o sottrae semplicemente un valore, ma ci sono due modificatori unici:  riduce il valore di attacco finale a zero, mentre  raddoppia il valore totale.

Importante: Dopo ogni attacco, sposta il cubo di uno slot verso il basso nella plancia modificatore (o ricolloca nello slot più in alto se si trova in quello più in basso).

A volte i tuoi attacchi otterranno **vantaggio** o **svantaggio**. In quel caso, tira il dado **due volte** e usa il modificatore rispettivamente migliore o peggiore. Nel caso avessi sia vantaggio che svantaggio, tira il dado solo una volta come di consueto.

Capacità Aggiuntive

Oltre al movimento e all'attacco, ci sono altre capacità e altri effetti aggiunti da analizzare sulle carte del Colosso.

SALTO

Il movimento con **Salto**  ti consente di muoverti in modo sicuro attraverso pericoli e ostacoli. Non puoi terminare il tuo movimento su un ostacolo e subisci comunque gli effetti del pericolo su cui ti fermi.

GITTATA

Un attacco con **Gittata**  ti permette di bersagliare un nemico fino a una distanza massima pari al valore di gittata. Tuttavia, un attacco a distanza contro un bersaglio adiacente otterrà svantaggio.



AREA DI EFFETTO

Un attacco con un' **area di effetto** può influenzare diversi bersagli. Effettua un tiro modificatore di attacco separato per ognuno di essi.

L'esagono grigio  indica la tua posizione rispetto agli **esagoni bersaglio** rossi .

Se un'area non include un esagono grigio, almeno un esagono bersaglio deve trovarsi entro gittata, ma l'area può essere ruotata o specchiata.

CONDIZIONI

Una capacità di **condizione** applica la condizione elencata al bersaglio indicato (o al bersaglio di un attacco se elencata come effetto di un attacco). L'effetto di ogni condizione è descritto sulla carta consultazione icone.

Colloca i segnalini di condizione applicata sulla tua carta personaggio o, per un mostro bersagliato, accanto al suo contatore di salute.

PERFORARE

Un attacco con **Perforare**  ignora un ammontare massimo del bonus di scudo del bersaglio pari al valore di perforare.

SCUDO

Scudo  è un bonus attivo che nega i danni di ogni attacco che ti bersaglia. I danni negati sono pari al valore di scudo.

Un **bonus attivo** dura fino alla fine del round o anche più a lungo. Tali azioni sono contrassegnate con un'icona nell'angolo in basso a destra.

Un **bonus di round**  dura fino alla fine del round mentre un **bonus persistente**  dura finché non scegli di farlo terminare. Colloca le carte con i bonus attivi al di sopra della tua carta personaggio, nell'area attiva.

SPINGERE

Spingere  ti consente di muovere il bersaglio di un numero massimo di esagoni pari al valore di spingere. La gittata fino al bersaglio deve aumentare di uno per ogni esagono di cui viene mosso.

Sulla carta Forza Protettrice del Colosso, la capacità di spingere è applicata al bersaglio dell'attacco.

ELEMENTI

Per ora, ignora gli elementi, come **aria**  sulla carta Balzo Incalzante del Colosso. Verranno spiegati più avanti.

C'è ancora molto da imparare, ma per ora passiamo alla pratica. È il momento di iniziare il primo round dello scenario.

1. Selezione delle Carte

All'inizio di ogni round, sceglierai due carte dalla tua mano che giocherai durante il round. Fallo ora.

Importante: Effettuerai l'azione superiore di una carta e l'azione inferiore dell'altra, ma non devi decidere ora quali azioni effettuare.

Per esempio, come Colosso, puoi scegliere **Colpo con lo Scudo** e **Forza Protettrice** con l'intento di muoverti e arrivare adiacente al bandito verde con l'azione inferiore di Colpo con lo Scudo e poi effettuare un attacco con l'azione superiore di Forza Protettrice, spingendo il bandito nel pericolo e rafforzando te stesso.



2. Ordine di Iniziativa

Dopo aver scelto le tue due carte, scegli il **valore di iniziativa** di una di esse. Questo determina quando svolgerai il tuo turno durante il round. Più basso sarà il tuo valore di iniziativa (♠), prima agirai.

Poi, determinerai il valore di iniziativa dei Banditi Guardia. Tira il dado e sposta il cubo bianco sulla plancia mostro nello slot che corrisponde al risultato del dado.

La colonna sotto il cubo indica l'iniziativa dei banditi (♠) e quali capacità essi effettueranno in questo round. Entrambi i banditi effettueranno queste stesse capacità.

Se il loro valore di iniziativa è più basso del tuo, essi agiranno prima di te in questo round.



3. Turni del Personaggio e dei Mostri

Il resto del round è composto dal tuo turno e dai turni dei mostri. Chiunque abbia il valore di iniziativa più basso, agirà per primo.

TURNI DEL PERSONAGGIO

Durante il tuo turno, effettuerai l'**azione superiore** di una delle carte che hai scelto e l'**azione inferiore** dell'altra. Puoi effettuare per prima l'una o l'altra azione.

Dopo aver terminato un'azione, gira la carta sul suo **lato B** e rimettila nella tua mano. Se l'azione ha un'icona di bonus attivo, per ora collocala invece nella tua area attiva al di sopra della tua carta personaggio.

Tieni traccia dei danni che subisci riducendo i tuoi punti ferita attuali sul tuo contatore punti ferita.

TURNI DEI MOSTRI

Durante il turno di un mostro, esso effettua le capacità elencate sotto il cubo bianco. Ogni mostro dello stesso tipo effettua le stesse azioni, ma i mostri effettuano i loro turni in ordine numerico.

I mostri effettuano solo le capacità elencate. Per esempio, se una capacità di movimento non è elencata, i mostri non si muoveranno.

I mostri effettuano le capacità nello stesso modo in cui lo fai tu, seguendo alcune linee guida aggiuntive.

MOVIMENTO DEI MOSTRI

I mostri si muovono lungo il percorso più breve verso il loro bersaglio (tu) senza muoversi nei pericoli. Sceglieranno un percorso che aggirerà i pericoli anche se ciò significa che non potranno posizionarsi a gittata di attacco durante il loro turno.

DANNI DEI MOSTRI

Quando un mostro subisce danni, tienine traccia sul contatore punti ferita corrispondente al suo colore. Non appena un mostro raggiunge zero punti ferita, muore.

Quando un mostro muore, rimuovi il suo cubo dalla mappa e rimuovi qualsiasi condizione esso abbia subito.

BONUS ATTIVI DEI MOSTRI

A I bonus persistenti elencati sul fondo della carta mostro (come **Scudo**  **1** dei Banditi Guardia) sono attivi per tutto il tempo.

B I bonus di round dalle abilità selezionate col tiro di dado si attivano solo una volta che il mostro ha effettuato il suo turno, ma rimangono attivi fino alla fine del round.

Se molteplici, i bonus attivi si accumulano. Per esempio, se il cubo sulla plancia mostro indica la colonna più a sinistra, i Banditi Guardia possiedono un bonus di round **♥ 1** una volta che i banditi hanno effettuato il loro turno. Questo valore di scudo viene aggiunto al loro bonus persistente, fornendo temporaneamente a ogni bandito **♥ 2**.



Fine del Round

Dopo che tu e i banditi avete effettuato i vostri turni, il round terminerà.

Le carte nella tua area attiva con **bonus di round**  vengono ora girate sul loro lato B e tornano nella tua mano.

I **bonus persistenti**  possono rimanere nella tua area attiva.

Ora dovresti avere nella tua mano due carte sul **lato A** e due carte sul **lato B** (a meno che tu non abbia un bonus persistente attivo: in questo caso avrai solo una carta sul lato B).

Prima di iniziare il secondo round, vediamo gli effetti delle tue carte lato B.

CARTE LATO B

Le carte **lato B** nella tua mano possono essere scelte all'inizio del round, come le carte **lato A**. Tuttavia, invece di girarle dopo l'uso, le carte lato B vengono **scartate** e non possono essere riutilizzate fino a quando non vengono recuperate.



BERSAGLI

Una capacità con **Bersagli**  specifica il bersaglio o i bersagli influenzati. Se viene dato solo un numero, puoi bersagliare un massimo di nemici entro gittata della capacità pari a quel numero.



RITORSIONE

Ritorsione  è un bonus attivo che ti permette di infliggere danni a un nemico che ti attacca. I danni inflitti sono pari al valore di ritorsione.

Come scudo, ritorsione può essere ottenuto come bonus di round  o come bonus persistente .

AZIONI PERSE

Dopo aver effettuato un'azione con l'**icona persa**  , colloca la carta nella tua pila delle carte perse, a destra della tua carta personaggio, dove rimane fino alla fine dello scenario.

Se l'azione persa ha un bonus attivo, la carta è considerata comunque persa e deve essere spostata nella pila delle carte perse quando il suo bonus attivo termina.





NEGARE DANNI

Quando subisci danni, puoi negarli scartando o perdendo carte in uno di questi tre modi:

- 1 **Scarta** una carta lato A dalla tua **mano**.
- 2 **Scarta** due carte lato B dalla tua **mano**.
- 3 **Perdi** una carta dalla tua **mano o pila degli scarti**.

ELEMENTI

A Le infusioni elementali, come **aria**  sulla carta **Balzo Incalzante** del Colosso, possono potenziare alcuni effetti.



Fintanto che un'infusione è visibile su una carta nella tua mano, nell'area attiva o su una delle carte da te scelte, può essere consumata una volta in ogni round.

L'opzione per **consumare** un elemento è rappresentata da un'icona elemento contrassegnata con  e seguita dall'effetto aggiunto dopo i due punti (":").





B Per esempio, durante la capacità di attacco della carta **Infilzare** del Colosso, puoi consumare aria per aggiungere **+1** ⚡ e **2**  all'intera capacità di attacco.

CURA

Cura  permette al bersaglio di riottenere punti ferita pari al valore di cura. Per esempio, la carta **Occhio per Occhio** del Colosso può curare 2 punti ferita.

Riposo

Ci sono due tipi di riposo: riposo breve e riposo lungo. Pagandone il prezzo (perdere una carta), entrambi ti permettono di rientrare in possesso delle carte nella tua pila degli scarti.

Puoi riposare solo se hai almeno due carte nella tua mano e / o pila degli scarti.



RIPOSO BREVE

Puoi effettuare un riposo breve alla fine di un round. Quando lo fai, **rimetti nella tua mano tutte le carte nella tua pila degli scarti**. Poi, gira tutte le carte nella tua mano sul loro **lato A** e infine perdi una carta casuale. Se vuoi, puoi subire 1 danno per perdere invece una carta casuale diversa.

RIPOSO LUNGO

Invece di scegliere due carte per il round, puoi dichiarare un riposo lungo. Effettuerai il tuo turno a iniziativa 99 e seguirai questi passi:

- 1 Rimetti nella tua mano tutte le carte nella tua pila degli scarti.** Poi, gira tutte le carte nella tua mano sul loro **lato A** e infine perdi una carta a tua scelta.
- 2 Effettua “Cura ♠2, se stesso.”**
- 3 Recupera anche gli oggetti,** ma in questo momento non ne possiedi alcuno. Scoprirai di più sugli oggetti dopo aver finito di giocare il primo scenario.



Sfinito

Puoi diventare **sfinito** in due modi:

- **Non hai più Punti Ferita:** Se hai zero punti ferita.
- **Non hai più carte:** Se non hai due carte in mano (per giocare) o due carte in mano e / o nella pila degli scarti (per riposare).

Se diventi sfinito, perdi lo scenario.



Continuare a Imparare e Giocare

Utilizzando ciò che hai imparato fino a qui, dovresti essere in grado di giocare il resto dello scenario finché raggiungi l'**obiettivo** o diventi **sfinito**.

Dopo aver terminato lo scenario, dovresti rivedere ciò che hai imparato leggendo le regole complete.

Ci sono alcuni concetti non inclusi in questo libretto a cui dovresti prestare particolare attenzione:

- Oggetti
- Recupero
- Effetti dello Scenario
- Terreno
- Capacità Migliorate

Buona fortuna, avventuriero!



Riconoscimenti

Design del Gioco: Joe Klipfel,
Nikki Valens

Testi: Isaac Childres

Produzione: Price Johnson

Direzione Artistica: BJ Hensley,
Arch Anderson

Sculture: Chris Lewis

Illustrazioni: Mofei Wang,
Yanis Cardin

Progetto Grafico: Arch Anderson,
Jason D. Kingsley

Impaginazione delle Regole:
Jason D. Kingsley

Revisione: Jaym Gates

Versione Italiana

Traduzione: Elisabetta Colombo

Revisione: Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



Visita **www.asmodee.it**
o scansiona il QR code per
leggere le regole complete.

