

CARCOSA



*Città Perdute, Imperi Decaduti
e un' Arcaica Lingua
Astronomica*

N. KENNINGTON

*Ardono stelle nere, la notte è misteriosa,
là dove strane lune s'aggirano nei cieli, ma
ancora più strana è la perduta Carcosa.*

- Robert W. Chambers, *Il Re in Giallo*

**HAI VISTO SORGERE LE TORRI NERE E SCORTO IL SUO MANTELLO
LACERO. È GIUNTA L'ORA DELLA SUA VENUTA!**

**RIUNISCI IL TUO CULTO E CONDUCILO A CARCOSA, LA DIMORA
DEL RE IN GIALLO! GRAZIE AI SUOI DONI E ALL'INFLUENZA DELLE
STELLE POTRESTI RIUSCIRE NELL'IMPRESA!**

In Carcosa dovrete evocare la città del Re Straziato una tessera alla volta sfruttando i vostri cultisti per attivare i flussi energetici, eseguire riti ed esplorare i distretti della città perduta. Se i vostri seguaci non svolgeranno con dedizione i loro compiti potrete sempre compiacere il Re sacrificandoli nelle torbide acque del Lago Hali.

Solo il giocatore più astuto riuscirà ad assistere alla rinascita di Carcosa ed a conquistare il diritto di indossare la Maschera Pallida!

LISTA DEI COMPONENTI

- 84 Tessere Carcosa
- 4 Tessere Hastur
- Scheda dei Culti
- 36 Cultisti
- 4 Profeti
- 8 Criminali
- 1 Straniero
- 24 Segnalini Pietra
Rituale
- 4 Carte Sede Capitolare
- 4 Carte Tradizione
Proibita (multilingua)
- 1 Regolamento
- 5 Illustrazioni Artistiche
- 8 Segnalini Supporto



COMPONENTI E PREPARAZIONE

Tessere della Mappa

Nella confezione sono incluse 88 tessere. Ciascuno degli elementi mostrati di seguito rappresenta una differente **Sezione** della tessera.

Cos'hai visto?

Vedo cupole e torri.

Questi sono i **Distretti di Carcosa!**



*Porta i tuoi doni
dinanzi al Re ed
egli ti ricompenserà!*

Vedo filamenti di energie crepitanti.

Questi sono i **Flussi Energetici.**



*Grazie ad essi
Carcosa tornerà
a prosperare.*

Vedo cerchi di pietre e simboli che urtano i miei occhi.

Questi sono i **Siti Rituali.**



*Agisci nel nome del
Re per assistere
alla sua venuta!*

Vedo acque torbide e gelide.

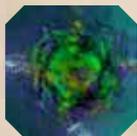
Si tratta del **Lago Hali.**



*Sacrificati nel Lago
per compiacere
il Re!*

Vedo vortici di inimmaginabili poteri.

Questi sono i **Conflussi.**



*I vortici possono
donare potere ai
Flussi Energetici!*

Esistono 84 tessere sulle quali sono raffigurati i Flussi Energetici, i Distretti di Carcosa ed i Siti Rituali, queste sezioni sono spesso circondate dalle acque del Lago Hali. Ogni tessera è dotata di un lato "stabile" ed uno "instabile".



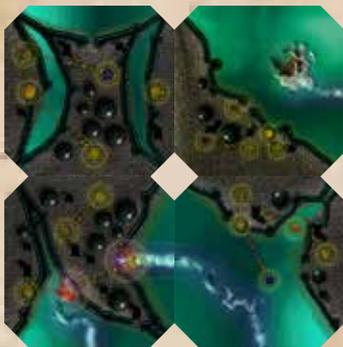
Inizialmente le tessere andranno messe in gioco con il lato instabile rivolto verso l'alto ma, ben presto, i poteri delle stelle oscure vi permetteranno di stabilizzarle (ruotandole sul loro lato stabile).

*Hai trovato il SEGNO
GIALLO?*

*Non esitare
dinanzi a lui.*

Ci sono 4 tessere sulla cui "parte instabile" è disegnato un simbolo arcano. Sul loro altro lato è rappresentato Hastur, il cuore di Carcosa. Posizionate queste tessere al centro dell'area di gioco con le sezioni della mappa rivolte verso l'alto, rispettando le regole per il posizionamento delle tessere (come specificato a pag.6).

Ad esempio è possibile posizionare le tessere in questo modo:



Esistono anche altre possibili combinazioni... nessuno conosce la reale forma della perdita Carcosa.

Il Re è vicino!

Scheda dei Culti



Questo scheda è formata da due distinte aree.

L'Indicatore di Potere Occulto è disposto lungo i bordi della Scheda e viene utilizzato per tener traccia del crescente potere dei culti in gioco.

Uno dei lati della Scheda (contrassegnato dal numero romano "L") è dotato di un Indicatore formato da un numero ridotto di caselle.

Per partite a 4 giocatori (oppure nel caso giocate una partita breve) utilizzate questo lato della Scheda dei Culti.

L'altro lato della Scheda, contrassegnato dal numero romano "LXX", è formato da un maggior numero di caselle e questo significa che i Cultisti dovranno impegnarsi a fondo per evocare il Re. Questo lato può essere utilizzato per sfide tra 2 o 3 giocatori, oppure nel caso in cui sia "L'Evocazione del Re" la condizione di vittoria che più frequentemente conclude le vostre partite.

Hai trovato il SEGNO GIALLO?

Il centro della Scheda, detto anche *Segno Giallo*, rappresenta il luogo in cui i Cultisti hanno allestito la camera rituale!

Le sei aree alle quali è stato abbinato un numero romano sono destinate ad accogliere diverse pile di tessere: mischiatele tutte ad eccezione di quelle su cui è rappresentato Hastur, suddividetele nella maniera il più equivalente possibile e disponetele sulle aree numerate con il lato instabile rivolto verso l'alto. Il numero di pile da formare varia in base a quello dei giocatori.

Nelle partite a tre giocatori le pile non saranno tutte formate dal medesimo numero di tessere.

<u>PILE</u>	<u>GIOCATORI</u>
4	2
5	3
6	4

Carte Sedi Capitolare

Queste carte rappresentano il luogo in cui i vostri Cultisti verranno inviati a recuperare la loro salute mentale. All'inizio della partita ogni giocatore ne riceverà una. Ogni Sede Capitolare è suddivisa in due aree distinte: il "Manicomio" e la "Sala di Recupero".

Carte Tradizioni Proibite

All'inizio della partita ogni giocatore riceverà una di queste carte che verrà utilizzata come promemoria delle regole del gioco.

Cultisti

Nella confezione sono inclusi 10 Cultisti per ciascuno dei quattro colori corrispondenti ai Culti che si affronteranno. Le pedine in legno che li rappresentano andranno poste accanto alla Sede Capitolare di ogni giocatore per formare la sua "riserva".

In seguito i giocatori dovranno posizionare i propri Cultisti nelle seguenti aree:

- Un Cultista IN PIEDI al centro del Segno Giallo. Questo sarà il Profeta.
- Un Cultista IN PIEDI accanto all'Indicatore di Potere Occulto. Questo sarà l'Oracolo.
- Tre Cultisti A TERRA al centro del Segno Giallo. Questi sono potenziali Cultisti che potranno essere reclutati!
- Un Cultista A TERRA sul Manicomio della propria Sede Capitolare. Questo Cultista è diventato pazzo ma guarirà col passare del tempo!
- Un Cultista IN PIEDI sulla Sala di della propria Sede Capitolare. Questo Cultista ha da poco recuperato le facoltà mentali ma non è ancora possibile fidarsi di lui!

Regole per Partite Rapide

Nel caso desideriate giocare una Partita Rapida posizionate solamente 2 Cultisti sul Segno Giallo e lasciatene 4 nella riserva.

I tre Cultisti che non trovano posto in nessuna area andranno a formare la vostra "riserva".

Pietre Rituali

Queste pietre possono essere caricate dai poteri occulti assorbiti dai Flussi Energetici. Ogni giocatore disporrà di sei Pietre Rituali, numerate da II a VII, che dovranno essere posizionate con il relativo numero romano rivolto verso il BASSO.



OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori dovranno posizionare le tessere che rappresentano Carcosa e utilizzare i propri Cultisti per conquistarne il potere.

In questo luogo meraviglioso si trovano Cupole e Torri, Siti Rituali, Flussi Energetici che verranno rivelati tessera dopo tessera. I giocatori dovranno schierare i propri Cultisti in modo da conquistare il Potere Occulto necessario a ripristinare l'antica gloria di Carcosa. Il Culto che conquisterà più potere otterrà il diritto di indossare la Maschera Pallida del Prescelto e potrebbe perfino riuscire ad evocare sua maestà il Re.

La partita si concluderà non appena si verificherà una delle seguenti condizioni:

1. Due tra le pile sul Segno Giallo si esauriranno - "L'Ascesa del Culto".
2. Un Culto riuscirà ad evocare il Re in Giallo - "L'Evocazione del Re".

I dettagli per queste condizioni di vittoria sono specificati nella sezione FINE DELLA PARTITA.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori procederanno in senso orario. Determinate il giocatore a cui spetterà il primo turno in un modo che compiacca il Re in Giallo (ad esempio l'ultima persona ad aver sognato stelle o sacrifici). Prima di passare la mano al giocatore successivo ogni giocatore svolgeràà le seguenti azioni:

Utilizzare una Pietra Rituale

In un qualsiasi momento durante il proprio turno un giocatore, se possiede almeno una Pietra Rituale carica, potrà ruotarla per scatenare i suoi effetti. Una volta compiuta questa operazione, se possibile, il giocatore dovrà spostare il suo Profeta nella riserva fino a quando non spetterà nuovamente a lui il compito di *Selezionare una Tessera*. Gli effetti delle Pietre Rituali sono specificati a pag.13.

1. Recuperare la Sanità Mentale

Tutti i Cultisti sulla Sala di Recupero della Sede Capitolare andranno spostati nella riserva. Successivamente, tutti i Cultisti sul Manicomio andranno spostati sulla Sala di Recupero.

2. Selezionare una Tessera

Il giocatore attivo DEVE prendere una tessera appartenente ad una delle pile su cui non sia presente alcun Profeta e in seguito posizionare il proprio Profeta sulla pila scelta.

3. Posizionare oppure Sostituire una Tessera

Il giocatore può osservare entrambi i lati della tessera scelta senza però mostrarli ai suoi avversari (una volta pescata, la tessera DOVRÀ essere giocata!). La tessera scelta andrà messa in gioco con il lato instabile rivolto verso l'alto e dovrà essere posizionata accanto ad almeno un'altra tessera in modo tale che i Flussi Energetici, i Distretti ed il Lago combacino con la porzione di mappa finora rivelata (questo vale sia per i lati stabili che per quelli instabili delle tessere!)



Il Flusso Energetico non può essere collegato alla nuova tessera.

*Così
NON va
bene!*



Il Flusso Energetico si può collegare alla nuova tessera.

*Così può
funzionare!*

OPPURE

In alternativa è possibile sostituire una tessera INSTABILE non occupata da alcun Cultista. La nuova tessera dovrà preservare tutti i "collegamenti" in essere con la porzione di mappa già rivelata. Una volta sostituita, la tessera dovrà essere riposta in fondo alla pila formata dal minor numero di tessere tra tutte quelle presenti sul Segno Giallo (in caso di parità il giocatore potrà scegliere liberamente la pila di destinazione).

4. Schierare un Cultista

È possibile prendere un singolo Cultista dalla propria riserva e schierarlo sopra alla tessera appena messa in gioco. Il Cultista andrà posizionato sopra ad una qualsiasi sezione non occupata della tessera. Una sezione verrà considerata occupata anche nel caso in cui si colleghi a sezioni già occupate appartenenti ad altre tessere (vedi gli esempi alla pagina seguente).

Salvo eventuali effetti delle Pietre Rituali ogni giocatore potrà schierare un solo Cultista per turno.

Una volta schierato, il Cultista impedirà che la tessera instabile venga sostituita e contribuirà alla conquista di potere da parte del suo Culto (vedi pagina seguente).

5. Risolvere gli Effetti della Tessera

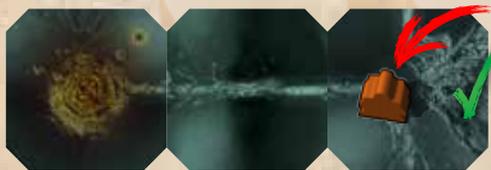
Le tessere messe in gioco potrebbero produrre effetti che variano dall'acquisizione di potere fino al sacrificio dei Cultisti! Fate riferimento alla sezione **Ottenere Potere** per ulteriori dettagli.

OTTENERE POTERE

Flussi Energetici

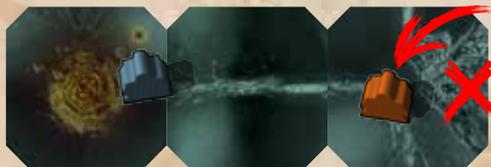
SCHIERARE UN CULTISTA

Dopo aver messo in gioco una tessera è *POSSIBILE* schierare un Cultista dalla propria riserva sopra al Flusso Energetico rappresentato su di essa a patto che il Flusso non risulti già controllato da altri Cultisti (di un qualsiasi giocatore).



Esempi:

Il Culto Arancione ha appena messo in gioco la tessera alla destra e può schierare un Cultista sul Flusso Energetico.



Il Culto Arancione ha appena messo in gioco la tessera alla destra ma non può schierare un Cultista sul Flusso Energetico perché questo risulta controllato dal Culto Blu. È possibile schierare il Cultista Arancione sul Distretto oppure sacrificarlo tra le acque del Lago Hali.

COMPLETARE UN FLUSSO ENERGETICO

Se le estremità di un Flusso Energetico terminano in un Conflusso, un Sito Rituale, un Distretto oppure si congiungono fino a formare un "circuito chiuso", allora le tessere attraversate dal Flusso si stabilizzeranno e il Culto che lo controlla potrà ottenere dei benefici.

DETERMINARE IL CONTROLLO

Il Culto con il maggior numero di Cultisti sul Flusso Energetico potrà godere dei suoi benefici. In caso di parità il Re sarà compiaciuto e farà in modo che tutti i contendenti ottengano gli stessi benefici.

OTTENERE BENEFICI

Nel caso le tessere attraversate da un Flusso Energetico Completo non siano rivolte sul loro lato stabile ruotatele immediatamente. Questa operazione potrebbe stabilizzare parte di un Distretto oppure far sì che un Sito Rituale provochi terribili (o meravigliosi) eventi! Fate riferimento alla sezione **SITI RITUALI** e risolvete **Subito** i relativi effetti.

Se il Flusso Energetico termina in un **Conflusso Potenziato**, colui che lo controlla (o coloro che lo contendono) potrà far avanzare il suo Oracolo di una casella dell'Indicatore di Potere Occulto per ogni tessera attraversata dal Flusso.

In aggiunta, tutti coloro che controllano il Flusso Energetico potranno caricare una singola Pietra Rituale avente un valore in numero romano pari o inferiore alla lunghezza complessiva del Flusso Energetico appena completato.



Loro hanno
TROVATO
il Segno Giallo!

Infine, tutti i Cultisti presenti sul Flusso Energetico rimarranno vittime della pazzia: rimuoveteli dal gioco e posizionatevi sopra al Manicomio della loro Sede Capitolare.

Regola Avanzata

DOPO aver giocato alcune partite potrete utilizzare la seguente regola: è possibile caricare più Pietre Rituali a patto che la somma dei loro numeri romani non superi la lunghezza complessiva del Flusso Energetico completato.

Ad esempio, nel caso si stabilizzi un Flusso lungo 6 tessere, sarà possibile caricare una singola Pietra VI, oppure una Pietra II ed una Pietra IV.

Esempi:

Il Culto Blu mette in gioco la tessera in basso a sinistra formando un circuito chiuso. In seguito:

1. Le 5 tessere instabili andranno ruotate sul loro lato stabile.
2. Il Culto Blu potrà caricare una Pietra Rituale. Dato che il Flusso Energetico è lungo 6 tessere sarà possibile selezionare un potere da **INDOSSA LA MASCHERA** a **CHIAMA LA LEGIONE**.
3. Il Cultista Blu impazzirà e dovrà essere posizionato sul Manicomio della propria Sede Capitolare.



Il Culto Viola mette in gioco la tessera in basso a sinistra affinché il Flusso colleghi un Sito Rituale ed un Distretto. In seguito:

1. Le 3 tessere instabili andranno ruotate sul loro lato stabile.
2. Il Cultista Blu **DOVRÀ** risolvere gli effetti del Sito Rituale (come specificato di seguito) ottenendo potere ed eventualmente venendo divorato e provocando il sacrificio del Cultista Arancione.
3. Il Culto Viola potrà caricare una Pietra Rituale selezionando un potere tra **INDOSSA LA MASCHERA**, **NOI SIAMO LEGIONE** oppure **INTRAVEDI L'IGNOTO**.
4. Il Cultista Viola impazzirà e dovrà essere posizionato sul Manicomio della propria Sede Capitolare.



SITI RITUALI

Schierare un Cultista

Dopo aver posizionato la tessera è *POSSIBILE* schierare uno dei propri Cultisti sul Sito Rituale per far sì che egli implori il Re in Giallo di elargirgli i propri doni.

Completare il Rituale

Il Rituale si concluderà automaticamente non appena la tessera che ospita il Sito diverrà stabile. A tal fine, *NON HA ALCUNA IMPORTANZA CHI HA RESO STABILE TALE TESSERA*. I Siti Rituali si stabilizzeranno non appena verranno circondati da altre tessere (stabili o instabili). In aggiunta i Siti Rituali potranno stabilizzarsi anche nel caso in cui vengano attraversati da Flussi Energetici oppure si stabilizzi un Distretto a loro adiacente.

Determinare il Controllo

I Siti Rituali possono essere occupati da un singolo Cultista e quindi solamente un Culto, a prescindere da coloro che avranno contribuito al suo completamento, potrà usufruire dei relativi benefici. I Culti rivali potranno comunque ottenere potere tramite atroci sacrifici!

Ottenere Potere

Ruotate il Sito Rituale sul lato stabile. A seconda di quanto rappresentato sull'altro lato della tessera potrebbero verificarsi due eventi:

Il Re è Compiaciuto! Il giocatore che controlla il Cultista deve far avanzare il proprio Oracolo sull'Indicatore di Potere Occulto di un numero di caselle pari ad 1 più il numero di tessere che circondano il Sito Rituale. Infine il Cultista sul Sito Rituale impazzirà e dovrà essere inviato al Manicomio della propria Sede Capitolare.



Inchinatevi al Divoratore! Il giocatore che controlla il Cultista deve far avanzare il proprio Oracolo sull'Indicatore di Potere Occulto di un numero di caselle pari ad 1 più il numero di tessere che circondano il Sito Rituale. In seguito il Cultista e tutte le Vittime Sacrificali sulle acque del Lago Hali verranno divorati (vedi paragrafo Sacrifici).

Posizionate i Cultisti divorati A TERRA, al centro del Segno Giallo. In seguito l'Oracolo del loro Culto potrà avanzare di quattro caselle dell'Indicatore di Potere Occulto per ogni Cultista divorato.

Esempio:

Il Culto Blu mette in gioco la tessera indicata dalla freccia rossa stabilizzando il Sito Rituale. L'Oracolo del Culto Blu potrà avanzare subito di 9 CASELLE. Nel caso venga evocato il Divoratore il Cultista che ha compiuto il rituale e quello nell'angolo in basso a destra verranno divorati e l'Oracolo Blu potrà avanzare di ALTRE 8 CASELLE. Anche la Vittima Sacrificale Arancione verrà divorata consentendo al suo Oracolo di avanzare di 4 CASELLE.

Il Cultista Blu nell'angolo inferiore sinistro non verrà divorato perchè un Flusso Energetico lo separa dal Sito Rituale.



DISTRETTI

Schierare un Cultista

*...desideravamo
ardentemente il
SUO abbraccio!*

Dopo aver posizionato la tessera è *POSSIBILE* schierare uno dei propri Cultisti sul Distretto a patto che una delle sezioni della tessera non si colleghi ad un altro Distretto già controllato da altri Cultisti (appartenenti a qualsiasi giocatore), proprio come nel caso dei Flussi Energetici.

Completare un Distretto

Il Distretto si stabilizzerà automaticamente non appena verrà completamente circondato da mura senza che rimangano spazi vuoti al suo interno.

Determinare il Controllo

Il Culto con il maggior numero di Cultisti entro le sue mura potrà ottenere potere dal Distretto. In caso di parità il Re sarà compiaciuto e permetterà a tutti i contendenti, partendo dal giocatore attivo e proseguendo in senso orario, di ottenere potere.

Utilizzare il Potere

Il giocatore che ottiene potere da un Distretto può far avanzare il proprio Oracolo sull'Indicatore di Potere Occulto di 2 caselle per ogni tessera che lo compone.

In seguito ruotate tutte le tessere che formano il Distretto in modo tale che il loro lato stabile sia rivolto verso l'alto.

Se almeno una delle tessere del Distretto contiene un Teatro, allora tutti i giocatori che possiedono Cultisti schierati sopra al Distretto potranno prendere, per ogni Teatro rivelato, un singolo Cultista tra tutti quelli collocati A TERRA al centro del Segno Giallo e aggiungerlo alla propria riserva.

Infine, tutti i Cultisti presenti sul Distretto impazziranno e dovranno essere inviati al Manicomio della propria Sede Capitolare.



*Loro hanno
TROVATO
il Segno Giallo!*



SACRIFICI

Schierare un Cultista

Dopo aver messo in gioco una tessera è **POSSIBILE** schierare uno dei proprio Cultisti affinché venga sacrificato tra le oscure acque del Lago Hali.

Posizionate il Cultista A TERRA sopra ad una sezione d'acqua. Nessuno può controllare il Lago Hali e quindi diversi Culti potranno schierare le loro Vittime Sacrificali sopra ad una sezione d'acqua, ma è possibile schierare solamente un Cultista sulla tessera appena messa in campo!

Esempio:

Il Culto Blu mette in gioco la tessera in basso a sinistra. In seguito sarà possibile schierare un Cultista sul Flusso Energetico, ma non sul Distretto (dato che questo risulta già controllato dal Cultista Blu). Il Flusso Energetico è racchiuso tra due distinte zone d'acqua sulle quali è possibile schierare un Cultista pronto per esser sacrificato. Il Culto Blu sceglie il lato alla destra del Flusso e posiziona un Cultista A TERRA sulla zona d'acqua nell'attesa che il Divoratore venga a reclamare il suo sacrificio!



Un Destino Terribile

Le Vittime Sacrificali potrebbero venire divorate durante lo svolgimento di un rituale (come specificato nella sezione Siti Rituali) oppure semplicemente permettere al loro Culto di ottenere potere al termine della partita (come specificato di seguito). Riflettete attentamente prima di compiere sacrifici, soprattutto durante le prime fasi della partita!

PIETRE RITUALI CARICHE

Durante il proprio turno, se un giocatore possiede almeno una Pietra Rituale imbevuta di potere potrà ruotarla per attivare i suoi effetti. È possibile utilizzare una sola Pietra Rituale di ogni tipo per volta. Le Pietre producono i seguenti effetti:

Indossa la Maschera (2+): Il giocatore può prendere tutti i Cultisti sul Manicomio o sulla Sala di Recupero della sua Sede Capitolare e aggiungerli alla propria riserva.

Noi siamo Legione (3+): Il giocatore può spostare un Cultista addizionale dalla propria riserva verso una sezione non controllata di una qualsiasi tessera.

Intravedi l'Ignoto (4+): Il giocatore può esaminare tutte le tessere della pila su cui si trova il suo Profeta e rimetterle a posto nell'ordine che preferisce.

Una Maschera Tradita (5+): Il giocatore può spostare un qualsiasi numero di Profeti su un'altra pila oppure farli tornare nella riserva del loro Culto.

Chiama la Legione (6+): Il giocatore può prendere un qualsiasi Cultista A TERRA e rimetterlo IN PIEDI nella propria riserva.

Forma l'Ignoto (7+): Il giocatore può osservare le tessere della pila su cui si trova il suo Profeta, sceglierne una e in seguito rimettere a posto le altre nell'ordine che preferisce. La tessera scelta andrà posizionata accanto alla sua Sede Capitolare del giocatore e potrà essere giocata come tessera extra durante questo turno o in uno di quelli successivi.

Dopo l'uso di una Pietra Rituale il giocatore dovrà rimettere il Profeta nella sua riserva fino a quando non spetterà nuovamente a lui il compito di selezionare una nuova tessera.

FINE DELLA PARTITA

L'Ascesa del Culto

Mentre i soli gemelli affondano tra le acque del lago le oscure ombre iniziano ad avvolgere la terra. Assorbite le energie dalle menti dei deboli osservatori e assumete il controllo della Perduta Carcosa!

Quando due tra le pile presenti sul Segno Giallo si saranno esaurite e tutte le relative tessere si troveranno in campo ogni giocatore dovrà seguire i seguenti passaggi per raccogliere le energie accumulate facendo avanzare il proprio Oracolo sull'Indicatore di Potere Occulto:

- Ogni Flusso Energetico controllato (o conteso) vale 1 casella per ogni tessera attraversata.
- Ogni Sito Rituale incompleto controllato vale 1 casella per ogni tessera adiacente.
- Ogni Distretto incompleto controllato (o conteso) vale 1 casella per ogni tessera (non 2!)
- Ogni Vittima Sacrificale non divorata vale 1 casella (non 4!)
- Ogni Pietra Rituale carica vale 1 casella (a prescindere dalla sua tipologia)



Un Oracolo potrebbe iniziare un secondo "giro" durante questa fase: i Culti che non sono riusciti a concludere la partita mediante *L'Evocazione del Re* potranno infatti ripendere ad accumulare potere facendo avanzare il loro Oracolo sull'Indicatore di Potere Occulto (in questo caso l'eventuale potere non utilizzato a partire dall'inizio del rituale d'Evocazione del Re andrà sprecato).

Dopo aver fatto avanzare tutti gli Oracoli il Culto che avrà ottenuto più potere assumerà il controllo di Carcosa e potrà indossare la Maschera Pallida!

L'Evocazione del Re

GLI benedirà questo mondo! ORA che avete il potere lodatelo! GIUNTA è l'ora della SUA venuta!

Quando un Oracolo raggiunge la fine dell'Indicatore non potrà più ottenere o perdere potere e darà automaticamente inizio al rituale di evocazione.

A partire da quel momento, ogniquale volta un Cultista appartenente al suo Culto impazzirà, la sua pedina dovrà essere posizionata IN PIEDI sopra al Segno Giallo anziché essere mandata al Manicomio.

Se un Culto arriva a possedere tre Cultisti IN PIEDI sul Segno Giallo PRIMA che due pile si esauriscano allora il rituale verrà completato e il Re in Giallo si manifesterà per dominare il Suo nuovo regno! In questi casi il Culto che ha Evocato il Re vincerà automaticamente la partita.

CONOSCENZA ARCANA

Cosa rappresentano i colori e le stelle nere rappresentate su alcune tessere?

Un pallido colore giallo ed una stella a quattro punte indicano una scarsa probabilità che si verifichi un magnifico o terribile evento una volta ruotata la tessera. Un intenso colore giallo ed una stella a otto punte indicano invece buone probabilità che si verifichi un evento.

A cosa servono gli altri simboli rappresentati sul lato instabile delle tessere?

I quadrati sul lato instabile delle tessere vengono usati solamente per le partite in solitaria, nelle sfide a più giocatori potrete ignorarli. Si tratta di indicatori di punteggio (molto!) approssimativi.

È possibile passare il proprio turno oppure non giocare alcuna tessera?

No.

Cosa bisogna fare nel caso in cui non risulti possibile mettere in gioco nessuna nuova tessera?

Si tratta di un eventualità piuttosto remota: talvolta potrete trovarvi costretti a piazzare una tessera in una posizione non ottimale, ma questo è perfettamente accettabile. Qualora si verifichi un'eventualità di questo tipo e solo nel caso in cui gli altri giocatori siano d'accordo potrete rimettere la tessera in fondo alla pila più bassa e in seguito pescare la prossima tessera disponibile.

Quanti Cultisti possono essere schierati su una tessera appena messa in gioco?

O un solo Cultista, oppure nessuno.

Una tessera appena messa in gioco si stabilizza immediatamente, è possibile schierare un Cultista sopra di essa?

Sì, l'ordine per la risoluzione di una tessera è il seguente: innanzitutto la tessera viene messa in gioco, in seguito è possibile schierare un Cultista e infine si verifica se la nuova tessera si stabilizza.

È possibile schierare un Cultista su una tessera non occupata messa in gioco precedentemente?

No. A meno che non venga utilizzata una Pietra Rituale è possibile schierare i Cultisti solamente sopra a tessere non occupate e appena messe in campo.

Un Teatro è stato rivelato dopo che la sua tessera è stata stabilizzata da un Flusso Energetico. I suoi effetti si attiveranno immediatamente??

No. Gli effetti del Teatro si attiveranno solo una volta che il suo intero Distretto verrà completato. La presenza del Teatro rappresenta però un'ottima motivazione per lottare per la sua conquista!

La Pietra Rituale Noi Siamo Legione permette di schierare due Cultisti su una singola tessera?

Si, ma solo a patto che i Cultisti si trovino su due differenti sezioni della medesima tessera.

Quando viene messa in gioco la tessera extra grazie alla Pietra Rituale Forma l'Ignoto è possibile schierare un Cultista sopra di essa?

Dato che lo schieramento di un Cultista rappresenta la quarta tra le fasi da svolgere durante il turno di un giocatore, questa operazione potrà essere effettuata solo nel caso in cui non sia ancora stato schierato alcun Cultista oppure non siano ancora stati risolti gli effetti di una tessera. Come sempre fa eccezione l'eventuale utilizzo di Pietre Rituali...

È possibile attivare Pietre Rituali anche se queste non produrranno alcun effetto?

Si. In questi casi, a prescindere dai loro effetti, il Profeta dovrà sempre essere rimesso nella riserva.

Un giocatore ha accumulato abbastanza potere da iniziare il rituale d'Evocazione del Re. Cosa succede ai Cultisti impazziti durante questo turno?

Seguendo l'ordine di risoluzione delle azioni, innanzitutto viene generato potere, successivamente viene spostato l'Oracolo e infine i Cultisti impazziscono. In questo caso i Cultisti impazziti andranno subito posizionati IN PIEDI sopra al Segno Giallo. Potrebbe perfino capitare, sebbene si tratti di un'eventualità piuttosto remota, che un giocatore riesca a raggiungere la fine dell'Indicatore di Potere Occulto e a completare il rituale d'Evocazione del Re nello stesso turno.

Cosa succede ai Cultisti divorati durante il rituale d'Evocazione del Re?

I Cultisti divorati non potranno contribuire al rituale e il potere da loro accumulato andrà perduto.

Chi ha aggiunto le annotazioni presenti tra le pagine di questo regolamento? L'autore? Il Re? Lo Straniero?

Non c'è nessuna annotazione tra le pagine di questo regolamento...

Nella confezione sono presenti 8 segnalini colorati, a cosa servono?

Potrete utilizzare questi segnalini per indicare l'ultima tessera posizionata in gioco, oppure come promemoria per indicare un'area o alcune tessere che risultano importanti per voi (oppure potrete far credere ai Cultisti rivali che sia davvero così!).

Nella confezione sono presenti alcune parti dei divoratori, a cosa servono?

Si tratta di componenti extra! Unite le due parti ad incastro in modo tale da formare il modello del Divoratore. Questo potrà essere posizionato su una tessera per rappresentare l'abominevole creatura pronta a reclamare le sue Vittime Sacrificali!

A cosa serve la pedina dell'elefante?

A nulla, si tratta di un omaggio del Re in Giallo!

CARCOSA: I CRIMINALI

Qualcuno mi ha spintomato ed e' passato oltre senza nemmeno voltarsi. La letale malvagità delle sue azioni dev'essere senz'altro pari alla rabbia nei suoi occhi.

- Robert W. Chambers, Il Re in Giallo

Alcuni servi sono stati chiamati a servire il Cencioso Re ma le loro menti sono troppo deboli per svolgere i maestosi compiti loro assegnati. Essi sono in grado di compiere solamente incarichi di poco conto e spesso non si può chiedere loro nient'altro!

CARCOSA: I CRIMINALI è una mini-espansione per Carcosa.

Preparazione

Ogni giocatore dovrà prendere la pedina grigia di un Criminale e aggiungerla alla propria riserva. I rimanenti Criminali andranno posizionati A TERRA al centro del Segno Giallo.

Svolgimento della Partita

EFFETTI E CRIMINALI

Qualunque effetto relativo ai Cultisti potrà interessare anche i Criminali. Gli effetti che riguardano tutti i Cultisti saranno validi anche per tutti i Criminali.

TEATRI E CRIMINALI

Quando viene completato un Distretto all'interno del quale è presente un Teatro qualunque giocatore a cui sia concesso reclutare un Cultista potrà invece decidere di reclutare un singolo Criminale dal Segno Giallo. Nel caso più Culti abbiano Cultisti schierati sul Distretto il giocatore attivo sarà il primo a poter reclutare un Criminale, poi toccherà al giocatore alla sua sinistra, e così via.

SCHIERARE I CRIMINALI

I Criminali potranno essere schierati normalmente al posto dei Cultisti, oppure utilizzando la Pietra Rituale Noi Siamo Legione. Valgono tutte le normali regole per lo schieramento dei Cultisti.

AZIONI DEI CRIMINALI

I Criminali che controllano la sezione di una tessera impediranno che questa venga sostituita proprio come se si trattasse di Cultisti. Una volta messi in gioco i Criminali non saranno più controllati da alcun Culto e pertanto non consentiranno ad alcun giocatore di ottenere potere qualora vengano posizionati su Flussi Energetici, Distretti o Siti Rituali completati.

Nel caso uno o più Criminali vengano divorati il giocatore che ha completato il rituale potrà far avanzare il suo Oracolo di 4 caselle sull'Indicatore di Potere per ogni Criminale divorato, questo vale a prescindere dal Culto che lo aveva schierato in campo.

CARCOSA: LO STRANIERO

Lei, signore, dovrebbe togliersi la maschera.

Dice sul serio?

Sì, è giunta l'ora. Noi abbiamo già tolto la nostra maschera e manca solo lei.

Io non indosso alcuna maschera.

Davvero? Sì, nessuna maschera!

- Robert W. Chambers, *Il Re in Giallo*

È giunto lo Straniero. Egli potrebbe essere l'Araldo del Re oppure una sua Reincarnazione. Egli potrebbe recare con sé i doni per sua Maestà oppure essere lui stesso il Re, terribile e magnifico al tempo stesso, giunto infine tra noi! Le sue motivazioni sono ignote ma quel che è certo è il caos che egli è in grado di seminare ovunque vada.

CARCOSA: LO STRANIERO è una mini-espansione per Carcosa.

Preparazione

Posizionate la pedina gialla dello Straniero sul Segno Giallo. Non esitate dinanzi a lui.

Svolgimento della Partita

EGLI È GIUNTO

Se lo Straniero si trova sul Segno Giallo e i giocatori posizionano le tessere in modo tale che rimanga un "buco" completamente circondato lungo i suoi quattro lati da tessere adiacenti, allora posizionate lo Straniero nello spazio rimasto vuoto.

EGLI VAGA

All'inizio del turno di ogni giocatore lo Straniero si sposterà di una tessera verso Nord, Sud, Ovest o Est (non in diagonale) verso il Cultista a lui più vicino. Nel caso due o più Cultisti siano equidistanti dallo Straniero oppure qualora non ci sia nessun Cultista in campo il giocatore attivo potrà scegliere. Una volta in gioco lo Straniero potrà muoversi solamente sulle tessere già posizionate in gioco.

Se lo Straniero raggiunge una tessera instabile questa si stabilizzerà immediatamente senza provocare alcun effetto. Ad esempio, qualora venga stabilizzato un Sito Rituale, nessun Cultista verrà divorato oppure consentirà al suo Oracolo di ottenere potere. Qualora la tessera risulti già occupata da un Cultista lo Straniero gli sussurrerà alcune parole e successivamente dovrà essere messo nuovamente sopra al Segno Giallo.

EGLI PARLA

Quando lo Straniero parlerà loro, tutti i Cultisti presenti sulla tessera da lui occupata impazziranno e dovranno essere immediatamente spostati sopra al Manicomio della loro Sede Capitolare.

I giocatori che controllano Cultisti impazziti in questo modo verranno a conoscenza di un Terribile Segreto grazie al quale, a partire dal giocatore attivo, sarà possibile esaminare e scegliere due tessere tra tutte quelle appartenenti alla pila più alta (in caso di parità sarà possibile scegliere la pila da esaminare). Una delle tessere scelte dovrà essere rimossa dal gioco mentre l'altra potrà essere posizionata accanto alla Sede Capitolare del giocatore per essere giocata come tessera extra durante questo turno o in uno di quelli successivi.

CHIARIMENTI SULLE PIETRE RITUALI

1. *Recupera Sanità Mentale*

Sposta i cultisti di un passo verso l'approvvigionamento. - Con il termine "approvvigionamento" si intende verso il recupero delle loro facoltà mentali, affinché possano tornare a servire quanto prima il loro Culto.

4. *Piazza un Cultista*

Sulla caratteristica libera della tessera appena posizionata. - Con il termine "caratteristica" si intende una qualsiasi sezione di tessera: ad esempio le tessere su cui sono rappresentate le acque del Lago Hali, la porzione di un Flusso Energetico e una sezione di un Distretto saranno formate da tre distinte caratteristiche o sezioni.

GIOCO IN SOLITARIA: GLI INVESTIGATORI

Il coro di un branco di lupi ululanti salutò l'alba. Li vidi emettere la loro selvaggia litania seduti in cima a grotte irregolari e tumuli che occupavano più della metà del desertico orizzonte che si estendeva davanti ai miei occhi. Fu allora che capii: stavo osservando le antiche e famose rovine della perduta Carcosa.

- Ambrose G. Bierce, *Abitante di Carcosa*

Alcuni mortali osano contrastare la volontà del Cencioso Re. Non devono assolutamente riuscire nella loro impresa!

CARCOSA: GLI INVESTIGATORI è una mini-espansione che permette di giocare a Carcosa in solitaria.

INTRODUZIONE

In CARCOSA: GLI INVESTIGATORI, un giocatore solitario tenterà di impadronirsi dei segreti di Carcosa mentre tre differenti fazioni nemiche cercheranno di ostacolare il suo Culto.

Le condizioni di vittoria sono le stesse del gioco base: il giocatore vince se due tra le pile presenti sul Segno Giallo si esauriscono oppure se riesce ad evocare il Re. Il compito degli Investigatori è impedire che questo avvenga.

Prima di proseguire nella lettura delle regole di questa espansione è opportuno aver acquisito una certa familiarità con il normale svolgimento del gioco.

PREPARAZIONE

Posiziona le quattro tessere Hastur al centro dell'area di gioco e sistema la Scheda dei Culti con il lato "L" rivolto verso l'alto.

Forma sei pile di tessere: quattro andranno posizionate sopra alla Scheda dei Culti proprio come nel caso delle partite a due giocatori. Le due pile rimanenti andranno riposte all'interno della confezione.

In seguito:

- Scegli un colore per il tuo Culto e prepara i tuoi Cultisti come se ti apprestassi a giocare una partita multigiocatore. Per questo esempio useremo il Culto Arancione. All'inizio della partita le Pietre Rituali minori (II, III e IV) saranno già imbevute di potere e andranno quindi ruotate da subito sul loro lato carico.
- Scegli un colore che rappresenti lo Studioso. Ti serviranno solamente il Profeta (che verrà d'ora in avanti chiamato "lo Studioso") ed un Cultista ("l'Assistente"). Per questo esempio useremo il colore Blu. Posiziona lo Studioso accanto alla Scheda dei Culti e l'Assistente sulla casella ALLA FINE dell'Indicatore di Potere Occulto.
- Scegli un colore che rappresenti gli Occultisti. Ti serviranno 5 Cultisti. Per questo esempio useremo il colore Viola. Posiziona un Occultista sopra ad ogni casella contrassegnata dal simbolo | sull'Indicatore di Potere Occulto.
- Scegli un colore che rappresenti i Detective. Vi serviranno 4 Cultisti. Per questo esempio useremo il colore Marrone. Posiziona un Detective sopra ad ogni casella contrassegnata dal simbolo X sull'Indicatore di Potere Occulto.

Una volta completati tutti i passaggi l'area di gioco risulterà allestita nel seguente modo:



LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Le regole per il gioco in solitaria sono modulari: è possibile utilizzare una qualsiasi combinazione dei modificatori elencati di seguito in base al livello di complessità desiderato:

Muscoli Accresciuti

La mini-espansione I Criminali aumenta leggermente la complessità tattica della partita ma permette al contempo di affrontare più agevolmente i Detective e gli Occultisti. Le regole per l'utilizzo dei Criminali rimangono le stesse del gioco base.

Folli Sprovveduti

Nel caso in cui risulti troppo complesso vincere le partite in solitaria, oppure semplicemente se desideri riuscire a dominare più facilmente Carcosa, potrai rimuovere gli Occultisti e utilizzare solamente due "fazioni" rivali. In questo modo anche la fase d'Investigazione diverrà più semplice da gestire.

Un Re Distante

Utilizza il lato "LXX" della Scheda dei Culti e applica i seguenti aggiustamenti alle regole:

- Posiziona due Detective e due Occultisti addizionali sopra alle caselle dell'Indicatore di Potere Occulto contrassegnate rispettivamente dai simboli | e X.
- Anziché formare sei pile e scartarne due, formane cinque e scartane una sola. In questo modo rimarranno comunque quattro pile sopra al Segno Giallo.

Impreparato alla Sua Venuta

All'inizio della partita non ricevi nessuna Pietra Rituale minore (II, III e IV): sarà così più complicato ottenere il dominio di Carcosa!

ORDINE DEL TURNO

L'ordine del turno rimane lo stesso delle partite multigiocatore, ma la fase 4 (Schiare un Cultista) offrirà ora ulteriori opzioni. Verrà inoltre introdotta la fase 6 (Investigazioni), durante la quale le fazioni rivali giocheranno il loro "turno":

1. Recuperare la Sanità Mentale
2. Selezionare una Tessera
3. Posizionare oppure Sostituire una Tessera
4. SCHIARE UN CULTISTA
5. Risolvere gli Effetti della Tessera
6. INVESTIGAZIONI
 - A. DETECTIVE SCHIERATI
 - B. STUDIOSO ED ASSISTENTE

Gli Occultisti non sono inclusi in questo elenco dato che i membri appartenenti alla loro fazione, una volta schierati in gioco, non potranno compiere nessuna azione.

SCHIERARE CULTISTI NELLE PARTITE IN SOLITARIA

Si applicano le seguenti modifiche alle regole per lo schieramento dei Cultisti:

Schieramento su Sezioni delle Tessere

Lo schieramento funziona allo stesso modo delle partite multigiocatore. I Cultisti non potranno mai essere schierati su sezioni già occupate dagli Occultisti.

Schieramento sulle Tessere Hastur

I Cultisti possono essere schierati su sezioni (complete o incomplete) delle tessere Hastur a patto che queste non risultino già occupate da altri Cultisti o Occultisti.

Schieramento sull'Indicatore di Potere Occulto

I Cultisti possono essere schierati A TERRA su una qualsiasi casella non occupata dell'Indicatore di Potere Occulto contrassegnata dai simboli \downarrow , X, α oppure ω per allestire delle trappole ai danni dell'Assistente (come specificato di seguito).

COME SEMPRE È POSSIBILE SCHIERARE UN SOLO CULTISTA PER TURNO (AD ECCEZIONE DI QUELLI SCHIERATI GRAZIE ALLE PIETRE RITUALI).

PIETRE RITUALI NELLE PARTITE IN SOLITARIA

Nelle partite in solitaria si applicano le seguenti modifiche alle regole per le Pietre Rituali:

Noi Siamo Legione

È possibile schierare il Cultista sopra ad una sezione non controllata di una qualsiasi tessera OPPURE su una qualsiasi casella contrassegnata da simboli sull'Indicatore di Potere Occulto.

Una Maschera Tradita

È possibile spostare lo Studioso su una pila differente OPPURE far arretrare l'Assistente fino all'ultima casella dell'Indicatore di Potere Occulto, tra tutte quelle contrassegnate da una X, da lui oltrepassata.



FINE DELLA PARTITA

Ogni fazione avversaria tenterà di mandare in fumo i tuoi piani in modi differenti. La partita terminerà se:

Studioso: L'Assistente completa un intero giro attorno alla Scheda dei Culti.

Occultisti: Quattro Occultisti occupano i Distretti di Hastur.

Detective: Il tuo Culto viene ridotto a meno di tre Cultisti.

Di seguito troverai ulteriori dettagli relativi a questi eventi. Nel caso si verifichi una delle situazioni appena descritte calcola il tuo punteggio finale utilizzando le regole per "L'Ascesa del Culto", come specificato nel regolamento base.

A parte queste eccezioni rimarranno valide le condizioni di vittoria utilizzate nelle partite multigiocatore. Il punteggio finale verrà determinato nel seguente modo:

L'Ascesa del Culto: Conta le caselle percorse dall'Oracolo e aggiungi 10 punti

L'Evocazione del Re: Il punteggio sarà pari a 75, oppure 100 nel caso sia stato usato il modificatore "Un Re Distante"

DETECTIVE

Avventurieri, cacciatori ed individui abituati a vivere di espedienti: questi stolti non hanno idea di dove stanno ficcando il naso! Mentre il tuo potere continua a crescere loro non fanno altro che rallentare i tuoi Cultisti con domande impertinenti e azioni violente.

Schieramento

Quando l'Oracolo raggiunge un Detective sposta quest'ultimo sopra ad una delle tessere Hastur su cui non sia già presente nessun Detective; nel caso tutte le tessere Hastur siano già occupate da Detective allora sarà sufficiente rimuoverlo dal gioco.

Azioni

Nel loro turno i Detective dovranno risolvere uno dopo l'altro, nell'ordine scelto dal giocatore, UNA delle seguenti azioni elencate in ordine di priorità:

Attaccare

Un Detective che si trovi sulla stessa tessera di un Cultista darà vita ad uno scontro mortale che eliminerà entrambe le pedine. Rimuovi il Detective dal gioco e posiziona il Cultista A TERRA sopra al Segno Giallo.

Muoversi

Il Detective si avvicina al Cultista a lui più vicino.

Alla luce dell'ordine di priorità appena descritto un Detective potrà eliminare un Cultista solo NEL TURNO SUCCESSIVO a quello in cui avrà raggiunto la tessera da lui occupata.

Fine della Partita

Se il tuo Culto viene ridotto a meno di 3 Cultisti (esclusi i Criminali) allora si disgregherà completamente! I restanti Cultisti e Criminali si nasconderanno nella speranza di rifondarlo un giorno dalle sue ceneri. Calcola il tuo punteggio finale utilizzando le regole per "L'Ascesa del Culto".

MOVIMENTO DEI DETECTIVE

I Detective inseguono i tuoi Cultisti tra le strade di Carcosa! I loro movimenti sono determinati dalle seguenti regole:

I Detective devono sempre avere un Cultista bersaglio. Durante il loro turno si sposteranno di una tessera verso Nord, Sud, Ovest o Est (mai in diagonale) verso la loro vittima designata.

Se un Detective non ha ancora individuato la sua vittima allora dovrà restare fermo mentre decide il percorso da seguire a partire dal turno successivo.

Nel caso si manifesti il Divoratore ed un investigatore si trovi su una sezione adiacente alle acque del Lago Hali e connessa al Sito Rituale che ha scatenato l'evento, allora egli verrà divorato e rimosso dal gioco. Se il rituale è stato completato da uno dei tuoi Cultisti, allora potrai far avanzare il tuo Oracolo di quattro caselle sull'Indicatore di Potere Occulto.

Se un Detective si trova su una sezione appartenente ad un Distretto appena completato e viene rivelato un Teatro su una qualsiasi tessera di quello stesso Distretto allora il Detective impazzirà temporaneamente. Posizionalo su una qualsiasi casella contrassegnata da un simbolo sull'Indicatore di Potere Occulto. Nel caso in cui tutte le caselle di questo tipo risultano occupate allora rimuovi semplicemente il Detective dal gioco.

STUDIOSO (E ASSISTENTE)

Insospettito dalle vaghe motivazioni fornite per le tue ripetute visite alla Collezione Speciale della Biblioteca Adorna, lo Studioso ha iniziato a condurre ricerche tra i vicoli di Carcosa. Qualora riuscisse a concluderle egli sarà in grado di mostrare le prove raccolte alle autorità e il tuo piano verrà smascherato!



Lago Hali

*Sito Rituale con Distretto
& Flusso Energetico*

Azioni

Lo Studioso dovrà seguire la tabella delle priorità, indicata alla pagina seguente, per scegliere una pila. La tessera in cima alla pila scelta verrà rimossa dal gioco. In seguito lo Studioso andrà posizionato in cima alla pila scelta ed egli, proprio come se fosse un Profeta, impedirà di pescare tessere dalla pila da lui occupata.

<u>VALORE DI RICERCA</u>	<u>TIPO</u>	<u>PRIORITÀ</u>
5	Sito Rituale con Distretto e Flusso	1
4	Sito Rituale con Flusso	2
4	Distretto "aperto" su tutti i 4 lati	3
3	Sito Rituale	4
3	Flusso Energetico con Distretto	5
2	Flusso Energetico con Conflusso	6
2	Distretto	7
1	Flusso Energetico	8
1	Lago Hali	9

In caso di parità è possibile decidere quale tessera verrà scelta dallo Studioso.

Le icone rappresentate sulle tessere indicano la loro Priorità e Valore di Ricerca. Tanto maggiori saranno i simboli quadrati della tessera e tanto più alta sarà la sua priorità. Il numero di quadrati completamente neri rappresenta il Valore di Ricerca della tessera.

Dopo che lo Studioso avrà compiuto la sua scelta il suo Assistente compirà una delle seguenti azioni:

RIALZARSI

Se l'Assistente è A TERRA si limiterà a rialzarsi.

ANNOTARE L'ESITO DELLE RICERCHE

Se l'Assistente è IN PIEDI allora si muoverà in senso ANTIORARIO verso l'inizio dell'Indicatore di Potere Occulto per un numero di caselle pari al Valore di Ricerca della tessera scelta dallo Studioso.

Se l'Assistente si trova A TERRA allora il Valore di Ricerca della tessera scelta dallo Studioso sarà irrilevante: in questo caso, infatti, l'Assistente si LIMITERÀ A RIALZARSI.

Se l'Assistente raggiunge una casella dell'Indicatore di Potere Occulto sulla quale è presente un tuo Cultista egli dovrà immediatamente fermarsi. Le parole pronunciate dal Cultista condurranno entrambi alla pazzia: l'Assistente dovrà essere subito posizionato A TERRA mentre il Cultista andrà spostato sopra al Manicomio della tua Sede Capitolare.

Fine della Partita

Se l'Assistente riuscirà a raggiungere l'inizio dell'Indicatore di Potere Occulto rimanendo IN PIEDI allora verrai immediatamente smascherato! Il tuo Culto si dilegnerà e dovrà nascondersi tra le ombre nell'attesa che le oscure stelle ti siano nuovamente favorevoli. Calcola il tuo punteggio finale utilizzando le regole per "L'Ascesa del Culto".

OCCULTISTI

Misterioso è il potere che si cela dietro a questi agenti del caos ma una cosa è certa, la Volontà del Re non arde nei loro cuori. Questi loschi individui non desiderano veder realizzata la gloria di Carcosa e sono animati da intenti terrificanti e misteriosi. Devono essere fermati a tutti i costi!

Schieramento

Gli Occultisti possono essere schierati in due modi:

- Dopo aver risolto gli effetti di un Sito Rituale sposta l'Occultista più vicino all'Assistente su uno dei Distretti di Hastur che non sia già occupato da altri Occultisti. Nel caso non ci siano Occultisti sull'Indicatore di Potere Occulto sposta un Occultista tra quelli già in campo che non si trovi già sopra ad uno dei Distretti di Hastur.
- Quando un Occultista sull'Indicatore di Potere Occulto viene raggiunto dall'Assistente o dall'Oracolo posizionale sopra ad una tra le sezioni incomplete e non controllate di Carcosa (ad eccezione del Lago Hali) che si espandono lungo il maggior numero di tessere. Nel caso non ci siano sezioni che soddisfino tali requisiti l'Occultista non potrà essere spostato.

Azioni

Se l'Occultista si trova sulla stessa SEZIONE O TESSERA di un Cultista allora impazziranno entrambi: l'Occultista dovrà essere subito collocato sopra ad una delle caselle dell'Indicatore di Potere Occulto non occupata e contrassegnata da simboli, mentre il Cultista andrà spostato sopra al Manicomio della tua Sede Capitolare.

Quando una sezione occupata da un Occultista viene completata posiziona subito quest'ultimo sopra ad una casella dell'Indicatore di Potere Occulto non occupata e contrassegnata da simboli.

Fine della Partita

Se tutti i Distretti di Hastur vengono occupati da Occultisti IN PIEDI allora questi riusciranno ad ultimare il rituale che bandirà Carcosa da questo mondo! I tuoi gloriosi piani falliranno e il morale dei tuoi Cultisti crollerà irrimediabilmente. Dovrai rifondare il Culto e attendere che le stelle ti siano nuovamente propizie prima di ritentare l'impresa. Calcola il tuo punteggio finale utilizzando le regole per "L'Ascesa del Culto".

CREDITI

Carcosa - Un gioco da tavolo realizzato da One Free Elephant

www.onefreeelephant.co.uk

www.facebook.com/onefreeelephant

@onefreeelephant

Edizione Italiana a cura di MagicStore Srl/MS Edizioni

www.msedizioni.it

info@msedizioni.it

www.facebook.com/MSEdizioni

DESIGN

Nigel Kennington

GESTIONE DEL PROGETTO

Sarah Kennington

ILLUSTRAZIONI

David Franco Campos

Nigel Kennington

Augustinas Raginskis

Colin Briggs

DESIGN GRAFICO

Jason Kimmings

TRADUZIONE ITALIANA

Alex Visentin

RINGRAZIAMENTI

Per l'edizione Italiana si ringraziano Fabrizio Andreasi Bassi e www.balenaludens.it per la collaborazione.

Per l'edizione Inglese One Free Elephant desidera ringraziare le seguenti persone per il loro prezioso contributo alla realizzazione di Carcosa:

Zoe, Lewis, Frankie, Sara, Leeman, Sonjie, Mark, Jon, Tom, Sakari, Daisy, Adam, Nick, Richard, Iain, Elco, Andrea e Sarah, senza la quale non sarebbe stato possibile realizzare questo gioco.

Ce l'abbiamo fatta!

