

VAST

LE
CAVERNE DI
CRISTALLO



CARTE BONUS

Regole Opzionali

SPOSTARE L'INGRESSO

Durante la preparazione del gioco, mettete il segnalino Ingresso (*o un qualsiasi segnalino sostitutivo*) sulla tessera Ingresso.

Durante la partita, l'ingresso della Caverna sarà indicato dal segnalino e non dalla tessera Ingresso. Tutte le condizioni di vittoria o le regole che si riferiscono alla “tessera Ingresso” ora si riferiranno invece allo “spazio occupato dal segnalino Ingresso.”

Durante la partita, considerate la tessera Ingresso come una tessera Caverna normale a tutti gli effetti. Se successivamente aggiungete alla mappa la tessera Ingresso, mettetela girata dal lato Buio.

Quando la tessera occupata dal segnalino Ingresso crolla, il giocatore

che ha rimosso la tessera deve spostare il segnalino Ingresso su una tessera Luce adiacente e non occupata.

Il segnalino non può essere spostato attraverso muri, su una tessera Buio o su una tessera Terreno. Se a causa del crollo delle tessere dovete spostare anche delle pedine giocatore, spostate il segnalino Ingresso per ultimo. Se non c'è un luogo legale dove spostarlo, la tessera occupata dal segnalino Ingresso non può crollare; ignoratela e fate crollare un'altra tessera con i requisiti adatti.

Il segnalino Ingresso indica solamente l'ingresso della Caverna e non interagisce con nessun altro effetto.

(Viene ignorato dagli effetti che si riferiscono a spazi non occupati.)

Il segnalino Ingresso viene spostato solo se la tessera che occupa crolla.

Se i Goblin usano *Veleno*, mettete i cubi Eroe del Cavaliere nello spazio occupato dal segnalino Ingresso.

Se la tessera occupata dal segnalino Ingresso viene rimossa, rimuovete anche i cubi Eroe e metteteli nel nuovo spazio occupato dal segnalino Ingresso. Il Cavaliere li recupera spostandosi in quello spazio.

TESORI IGNOTI

Questa variante fornisce al Cavaliere più controllo sui Tesori che riceverà. I giocatori devono accordarsi sull'uso di questa variante durante la preparazione del gioco perché essa riduce la difficoltà per il Cavaliere e aumenta leggermente la difficoltà per la Caverna.

In partite con un giocatore Caverna: se il Cavaliere raccoglie un segnalino Tesoro, la Caverna pesca 3 carte Tesoro, ne sceglie una da mettere in fondo al mazzo e consegna le 2 carte rimanenti al Cavaliere. Il Cavaliere sceglie 1 carta

da mettere in fondo al mazzo, poi può tenere o rifiutare l'altra carta. Se rifiuta, ottiene 5 Coraggio e rimuove dal gioco la carta rifiutata. Le carte Tesoro rifiutate o messe in fondo al mazzo dal Cavaliere **non** vengono rivelate alla Caverna.

In partite senza un giocatore

Caverna: se il Cavaliere raccoglie un segnalino Tesoro pesca 2 carte Tesoro, ne sceglie 1 da mettere in fondo al mazzo e tiene o rifiuta la carta rimanente. Se la rifiuta, ottiene 5 Coraggio e la rimuove dal gioco

TERRENI CASUALI

In questa variante, i giocatori devono posizionare tessere Terreno casuali invece di scegliere quale posizionare.

Durante la preparazione del gioco, mescolate le 6 carte Terreno e posizionatele a faccia in giù vicino alla mappa.

Durante la partita, ogni volta che dovete mettere in gioco una tessera Terreno, pescate una carta Terreno per vedere quale tessera usare. Tenete le carte Terreno pescate a faccia in su vicino alla mappa come riepilogo delle regole.

Carte Promo

Potete aggiungere la maggior parte delle carte promo ai relativi mazzi e usarle normalmente. Tuttavia, le carte Segreti dei Goblin **Complotto**, le carte Potere del Drago **Scaglia** e le **carte Avanzamento** del Ladro hanno delle regole aggiuntive, descritte nelle pagine 15-16.

PRONTO (MISSIONE SECONDARIA)

Tutti gli eventuali cubi Eroe ottenuti rivelando questa Missione Secondaria possono essere assegnati normalmente, ma dato che devi **terminare** il tuo

turno per ottenere il Coraggio, i cubi extra non generano Movimento o Incontri aggiuntivi e non possono essere usati per attivare altri effetti degli equipaggiamenti o carte Tesoro, anche se di norma non richiedono un Incontro (*ad esempio la Bomba, l'Arco o il Kit di Pozioni*).

AMULETO MALEDETTO (TESORO)

Quando questa carta Tesoro è in gioco, i suoi effetti sono sempre attivi. Non richiede l'assegnazione di un cubo Eroe.

Questo Tesoro può essere rifiutato per ottenere Coraggio, come da regolamento, ma se decidi di tenerlo devi rivelarlo immediatamente.

Gli *effetti negativi* sono tutti gli effetti che non ti forniscono benefici, ad esempio:

- Attacchi o imboscate che abbassano la tua Salute la abbasseranno di 2 invece che 1. (*Quando è in uso la carta*

Variante Infestazione di Goblin, se non hai Forza sufficiente il Gigante di Fuoco ridurrà la tua Salute di 4).

- Gli effetti che ti fanno perdere Coraggio te ne faranno perdere il doppio. *(Lo Scudo ridurrà questa perdita a 2 invece di 1.)*
- Gli effetti che ti costringono a spostarti (*Pipistrelli Giganti, Artiglio, Telecinesi, ecc.*) possono spostarti del doppio degli spazi.
- Con l'azione Borseggiare, il Ladro può rubarti due Tesori invece di uno.

Quando perdi Salute, devi risolvere l'attacco per intero *(inclusi eventuali effetti secondari di Segreti, Mostri, ecc.)* prima di scartare il Tesoro.

BASTONE RUNICO (TESORO)

La distanza di cui ti muovi è determinata da quanto Coraggio spendi. *(Per esempio, se spendi 4*

Coraggio, puoi teletrasportarti su uno spazio distante 2 spazi in qualsiasi direzione.)

Non puoi teletrasportarti se non hai abbastanza Coraggio da spendere.

Se quando spendi Coraggio devi rimettere sul tracciato un cubo Eroe, non puoi rimetterci quello assegnato al *Bastone Runico*.

Lo Scudo non riduce il costo in Coraggio per l'uso di questo Tesoro.

FIONDA (SEGRETI)

L'effetto della **Fionda** non è un attacco e non ferisce il bersaglio; rende semplicemente più facile l'attacco per le *altre Tribù*.

La *Fionda* può essere usata da qualsiasi Tribù, a prescindere dalla sua Popolazione o dal valore di difesa del bersaglio.

Complotti dei Goblin

I Complotti sono carte Segreto che forniscono vari effetti permanenti ma devono essere comprate per essere usate.

I Complotti sono indicati dall'icona Forziere () nell'angolo in alto a destra.

Se scegliete di usare i Complotti, durante la preparazione del gioco mescolate tutti i Complotti nel mazzo dei Segreti. Funzionano come carte Segreti, tranne per il fatto che i loro effetti non possono essere utilizzati finché non vengono comprate.

Quando compri un Complotto, mettilo a faccia in su vicino alla tua plancia giocatore. Avrà effetto immediatamente e fino alla fine della partita. I Complotti acquistati non possono essere rimossi o persi in alcun modo e non contano per il limite di carte in mano mentre sono in gioco.

Il primo Complotto che compri costa 1 Tesoro, il secondo costa 2 Tesori, il terzo costa 3 Tesori e così via.

Puoi pagare un Complotto nei modi seguenti:

- Quando usi Razziare per prendere un segnalino Tesoro o una Gemma del Drago, oltre che ottenere Furia puoi spendere il Tesoro o la Gemma per comprare un Complotto.
- Se usi Razziare per prendere un Tesoro o una Gemma ma non puoi o non vuoi comprare un Complotto immediatamente, puoi tenere il Tesoro vicino alla tua plancia giocatore finché hai la possibilità di comprare un Complotto (*Se usi Razziare su una Gemma del Drago, restituiscila al Drago e rimpiazzala con un segnalino Tesoro dalla riserva della Caverna o dalla mappa se la riserva è esaurita*). Il numero massimo di Tesori che puoi tenere è pari al numero di Complotti che hai acquistato. Se non puoi tenere o spendere immediatamente il Tesoro, devi rimetterlo nella riserva della Caverna.

I Tesori che tieni possono essere rubati dal Ladro usando Borseggiare.

- Quando compri una carta Complotto, puoi scartare altre carte Complotto dalla tua mano al posto di spendere Tesori, in qualsiasi combinazione. Quando compri un Complotto, se hai tenuto dei segnalini Tesoro devi spenderli prima di poter spendere altre carte Complotto.

CARNE! E ARMERIA

Il numero di dischi Forza inclusi nel gioco è un limite definitivo. Se sono tutti in uso e peschi una carta che ne richiede uno (Carne!, Armeria o un Mostro), quella carta non avrà effetto fino a che un disco Forza non diventerà disponibile. Quando disponibile assegnalo alla carta.

OLIO DELLA CAVERNA

Questa carta non ha alcun effetto sulle perdite di Popolazione causate dall'ingresso in tessere Terreno o da uno spazio con un Muro di Fiamme.

Scaglie di Drago

Le tre carte Scaglia sono bonus che il Drago può ottenere durante la partita.

Durante la preparazione del gioco, mescola le tre carte Scaglia insieme per formare un piccolo mazzo e mettile a faccia in giù vicino alla tua plancia giocatore *(non mescolarle insieme al mazzo dei Poteri)*.

Ogni volta che usi Distruzione per distruggere un segnalino Cristallo o usi Ira per far crollare una tessera Cristallo, pesca una carta Scaglia e mescolala nel mazzo dei Poteri. *(Non puoi ottenere più di una carta Scaglia da un utilizzo di un potere.)*

Le carte Scaglia nel mazzo dei Poteri vengono pescate come carte Potere normali e possono essere usate durante la fase Muovi e Usa Poteri del tuo turno. Una volta usate, le carte Scaglia vengono mescolate nel mazzo dei Poteri durante la fase Rimpiazza la Mano, a meno che non sia indicato il contrario.

La Scaglia Dorata può essere usata come se fosse **qualsiasi** simbolo a tua scelta (*Artiglio, Fiamma o Ala*).

La Scaglia Argentea può essere usata come se fosse qualsiasi simbolo a tua scelta (*Artiglio, Fiamma o Ala*) che corrisponda a un simbolo su una Gemma nella tua riserva. Se tutte e tre le Gemme si trovano sulla mappa, la Scaglia Argentea non ha alcun effetto. Se non giochi la Scaglia Argentea puoi rivelarla durante la tua fase Rimpiazza la Mano per poterla tenere in mano invece che scartarla. Se lo fai, pesca una carta in meno dopo aver scartato le tue altre carte.

La Scaglia di Platino ti permette di spostare immediatamente un cubo Pigrizia da una qualsiasi categoria al tracciato Veglia. Rimuovi dal gioco la *Scaglia di Platino* dopo aver spostato il cubo.

Carte Avanzamento del Ladro

Le tre carte Avanzamento incluse forniscono al Ladro più avanzamenti.

Durante la preparazione del gioco, mescola le carte Avanzamento, pescane una e mettila a faccia in giù vicino alla tua plancia giocatore (*puoi guardarla, ma non rivelarla*). Rimetti nella scatola le altre carte.

Quando metti al sicuro un Tesoro, puoi rivelare una carta Avanzamento e assegnare ad essa un segnalino Tesoro (*invece di ottenere un avanzamento sulla tua plancia giocatore*).

La Bacchetta Magica ha 5 cariche (*conteggiate usando qualsiasi segnalino o indicatore disponibile*).

Ogni volta che usi il suo effetto, rimuovi una carica. Se la carta non ha più cariche, il suo effetto non può essere usato ma il segnalino Tesoro rimane nel suo spazio avanzamento. Se il segnalino Tesoro viene rimosso per qualsiasi motivo (*per esempio, quando preso di mira con le Spore Soporifere*) e riassegnato più avanti, rimangono comunque solo le cariche inutilizzate (*non ripartono da 5*).

RICONOSCIMENTI:

Ideazione del Gioco:

Patrick Leder &
Kyle Woelfel

Sviluppo:

Patrick Leder

Illustrazioni:

Kyle Ferrin

Grafica:

Topher McCulloch

Editing:

Joshua Yearsley

Ideazione del Gioco Originale:

David Somerville

**LEDER
GAMES**

©2017 Leder Games
ledergames.com



www.msedizioni.it
facebook.com/MSEditioni