

LEDERGAMES

VAST

LE
CAVERNE DI
CRISTALLO



UN GIOCO DI
PATRICK LEDER
& DAVID SOMERVILLE

Il drago si è risvegliato dopo secoli di sonno profondo. In questi anni la sua caverna a poco a poco è diventata un posto molto pericoloso: i suoi bui anfratti si sono popolati di Goblin e di altre strane creature. Come se non bastasse si mormora che la caverna stessa abbia ora una propria, maligna, personalità.

Tuttavia, la percezione del pericolo quasi mai ha frenato cupidigia e avidità. Dove alberga un drago giace sempre anche un tesoro e certo quella oscura caverna nasconde incredibili ricchezze. In questi secoli, i mistici cristalli hanno protetto il sonno del drago: la loro innaturale e tetra luminescenza ha tinto gli antri della caverna con una luce spettrale che ha celato il nascondiglio del tesoro. Molti hanno sacrificato la propria vita alla ricerca di queste ricchezze e col tempo le loro sventure si sono trasformate prima in dicerie e poi in vere e proprie leggende.

Ma i più coraggiosi mai si scoraggiano davanti ad un destino minaccioso. In questo giorno esatto, un prode cavaliere muove un passo verso l'oscurità, con la sua mano guantata pronta ad impugnare l'elsa della spada. Le sue gesta eroiche, il suo grande bagaglio di vittorie e di sconfitte, figlie di innumerevoli avventure, gli danno la forza di intraprendere quest'ultima impresa. E' qui per mettere fine a tutto questo: il regno non sarà mai veramente al sicuro con il drago in agguato sotto la montagna. Ciò che ella non sa è che tutto ciò che riposa nell'ombra sta per risvegliarsi pronto ad ingaggiare una epica battaglia di cui si parlerà per molti, molti secoli a venire.

Per Iniziare

Obiettivi

Il Cavaliere deve uccidere il Drago, i Goblin devono uccidere il Cavaliere, il Drago deve svegliarsi e fuggire dalla Caverna, la Caverna deve raggiungere la massima espansione per poi crollare e seppellire tutti, il Ladro deve raccogliere e mettere al sicuro tesori.

Preparazione dei Ruoli

Se siete 5 giocatori giocate con tutti i ruoli.

Se siete 4 giocatori o meno, scegliete una variante a pagina 17. Alla prima partita, è consigliato non utilizzare il ruolo del Ladro.

Sedetevi nel seguente ordine, in senso orario: Cavaliere, Goblin, Drago, Caverna, Ladro. Questo sarà l'ordine di gioco.

Preparate le vostre plance individuali e sistemate gli altri componenti del gioco come mostrato nella pagina seguente. Per maggiori dettagli sulla preparazione di ogni ruolo, leggete il capitolo ad esso dedicato.

Se non c'è un giocatore Caverna, userete comunque il suo mazzo Eventi e il suo mazzo Tesori.

Preparazione della Caverna

Piazzate la tessera Ingresso al centro del tavolo.



Mettete da parte 9 tessere Cristallo e 6 tessere Cripta (Se non c'è un giocatore Ladro, rimettete le tessere Cripta nella scatola). Mescolate le altre tessere e piazzatene quattro, girate dal lato Buio, adiacenti alla tessera Ingresso.

Dividete equamente le tessere rimanenti in 3 pile, poi mescolate in ciascuna di esse anche 3 tessere Cristallo e 2 tessere cripta (Se c'è il Ladro)

Piazzate la carta Riepilogativa della Caverna in una posizione accessibile a tutti i giocatori, in modo che il lato visibile sia "La Caverna Cresce..."



TESSERE CAVERNA

Tutte le tessere Caverna hanno un lato Buio e un lato Luce. Il lato Buio mostra il simbolo di una delle Tribù Goblin. Il lato Luce mostra una porzione della Caverna che i giocatori possono esplorare.



Lato Buio



Muro



Lato Luce



15 Tessere Imboscata



9 Tessere Cristallo



15 Tessere Evento



6 Tessere Stanza del Tesoro



6 Tessere Cripta



1 Tessera Ingresso

POSIZIONI DELLE TESSERE



Adiacenti

Le tessere si toccano nelle quattro direzioni cardinali.



Circostanti

Tutte le tessere adiacenti più le quattro diagonali.

DISTANZE

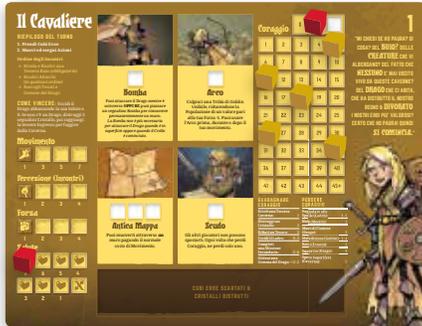


Quando spostate segnalini tra le tessere o misurate una distanza, contate sempre ortogonalmente, mai diagonalmente.

ATTENZIONE!

Se il ruolo della Caverna non è interpretato da nessun giocatore, la Caverna può comunque crollare facendo perdere la partita a tutti i giocatori. Vi consigliamo di leggere con attenzione la carta Riepilogativa e il capitolo relativi alla Caverna.

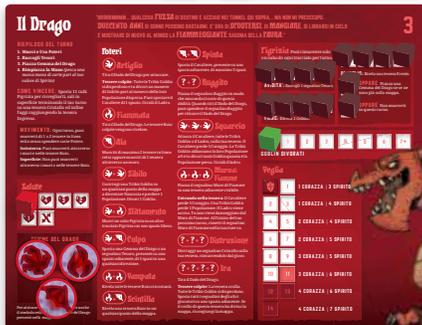
Componenti



Il Cavaliere

- 1 Plancia Cavaliere
- 3 Segnalini Bomba
- 7 Cubi Ero (gialli)
- 10 Carte Missione Secondaria
- 1 Pedina Cavaliere*
- 2 Indicatori Salute e Coraggio (rossi)

VEDI PAG. 6-7 PER LA PREPARAZIONE



Il Drago

- 1 Plancia Drago
- 1 Segnalino Ruggito
- 1 Segnalino Muro di Fiamme*
- 1 Dado del Drago
- 18 Carte Potere
- 2 Pedine Drago* (Dormiente/Risvegliato)
- 14 Cubi Pigrizia (rosso scuro)
- 1 Indicatore Goblin Divorati (verde)
- 1 Indicatore Salute (rosso)
- 3 Segnalini Gemma del Drago

VEDI PAG. 10-11 PER LA PREPARAZIONE



Il Ladro

- 1 Plancia Ladro
- 3 Segnalini Statistica
- 1 Dado Azione
- 6 Segnalini Cripta*
- 5 Cubi Azione
- 1 Pedina Ladro*
- 1 Segnalino Bottino

VEDI PAG. 14-15 PER LA PREPARAZIONE

* Inclusa versione in legno nella stessa quantità
† Gemme in plastica incluse



I Goblin

- 1 Plancia Goblin
- 12 Dischi Goblin (verde)
- 4 Dischi Forza (rosso)
- 10 Carte Guerra
- 10 Carte Mostro
- 10 Carte Segreti
- 3 Pedine Tribù Goblin*
- 1 Segnalino Furia

VEDI PAG. 8-9 PER LA PREPARAZIONE



La Caverna

- 1 Plancia Caverna
- 52 Tessere Caverna
- 36 Segnalini Presagio + Sacchetto
- 9 Segnalini Cristallo†
- 12 Segnalini Tesoro*
- 3 Segnalini Frana*
- 10 Segnalini Evento
- 15 Carte Tesoro
- 7 Carte Tesoro
- 1 Carta Riepilogativa della Caverna

VEDI PAG. 12-13 PER LA PREPARAZIONE



Extra

- 8 Tessere Terreno (pagina 16)
- 2 Segnalini Mostro (pagine 17-18)
- 5 Carte Varianti dei Ruoli (pagine 17-18)
- 25 Carte Varianti Difficoltà (pagina 19)

Sono incluse le pedine in legno per il Cavaliere, le Tribù Goblin, il Drago e il Ladro, segnalini Muro di Fiamme, Frana, Tesoro e Cripta che possono sostituire i corrispondenti segnalini in cartone.

Regole Generali

Queste regole si riferiscono a tutti i cinque ruoli presenti in *Vast: Le Caverne di Cristallo*. Quando sono rilevanti vengono ripetute nei capitoli dei singoli ruoli, spesso con un livello di dettaglio inferiore rispetto a quello di questo capitolo.

Alla prima lettura del regolamento, si consiglia di porre particolare attenzione ai titoli di queste sezioni dando soltanto una rapida occhiata al contenuto: queste regole potrebbero non essere del tutto chiare finché non avrete assimilato i capitoli specifici dei cinque ruoli. Dopo aver letto tutte le regole del gioco, o durante la partita, utilizzate queste pagine per fugare eventuali dubbi riguardanti le regole generali.

Rivelare Tessere Buio

Durante la partita, le tessere Buio verranno rivelate – cioè girate dal loro lato Luce – in diversi modi, per esempio se il Cavaliere raggiunge una di queste tessere, se il Drago usa il potere Fiammata, o se un qualsiasi giocatore usa la carta **Bagliore**.

Alcuni ruoli forniscono regole di piazzamento aggiuntive. Se le regole di piazzamento del vostro ruolo sono in conflitto con quelle indicate qui, le regole del vostro ruolo hanno la precedenza. Tuttavia, quando possibile, dovrete sempre cercare di soddisfare entrambi i requisiti.

Quando rivelate una tessera Buio, prima di fare qualsiasi altra cosa, dovete seguire i seguenti passaggi:

1. Orientate la tessera. Ruotate la tessera rivelata fino a trovare l'orientamento desiderato. Almeno un bordo aperto (cioè qualsiasi bordo senza un muro su una tessera Luce) della tessera rivelata deve sempre essere connesso alla tessera Ingresso attraverso bordi aperti (ignorare questo requisito se è impossibile da soddisfare). Se più tessere devono essere rivelate contemporaneamente, scoprite ed orientate le tessere una alla volta, posizionandone una prima di rivelare la successiva. Scegliete voi l'ordine in cui rivelarle.

2. Riempite i bordi aperti. Il giocatore Caverna, se presente, piazza una nuova tessera Buio adiacente ad ogni bordo aperto che ne sia ancora privo. Se non c'è un giocatore Caverna, pescate le tessere necessarie dalla pila delle tessere Caverna. Una volta cominciato il Crollo, **non** dovrete più riempire i bordi aperti per il resto della partita.

Dopo aver seguito questi passaggi per tutte le tessere da rivelare, prima di riprendere il gioco dovrete risolvere gli effetti di ogni singola tessera rivelata (vedi le regole del Cavaliere).

Il Crollo

Una volta che tutte le tessere Caverna sono state piazzate sulla mappa, il Crollo comincia all'inizio del turno del giocatore successivo.

Durante il Crollo, i bordi aperti delle tessere rivelate non devono più essere riempiti. Durante la fase Forma la Caverna del turno del giocatore Caverna, invece di aggiungere una tessera alla mappa il giocatore Caverna rimuove 3 tessere dalla mappa. Se non è presente un giocatore Caverna, alla fine del proprio turno ciascun giocatore rimuove 3 tessere dalla mappa.

Criteri di selezione delle tessere soggette al Crollo: rimuovere prima le tessere che toccano solo un'altra tessera, poi quelle che toccano solo altre due tessere. A parità di requisito, il giocatore che sta rimuovendo le tessere sceglie quali rimuovere. Se una tessera Cristallo può essere rimossa **deve** sempre essere rimossa per prima. Se viene rimossa una tessera Buio, rivelatela per controllare se è una tessera Cristallo.

Se sono state rimosse 5 tessere Cristallo, la partita termina e il giocatore Caverna vince (se non c'è un giocatore Caverna, tutti i giocatori perdono).

La tessera Ingresso non può mai essere rimossa. Se su una tessera rimossa sono presenti dei segnalini, questi vengono restituiti ai rispettivi proprietari. Se la pedina di un giocatore si trova su una tessera rimossa, il giocatore è costretto a spostarsi. Vedi **Movimento Forzato** per ulteriori dettagli.

Oltre che per il Crollo, le tessere possono essere rimosse dalla mappa anche dalla carta Segreti dei Goblin *Crollo* e dal potere Ira del Drago. La carta *Crollo* può rimuovere qualsiasi tessera sulla mappa a prescindere dalla sua posizione (ad eccezione della tessera Ingresso, delle tessere su cui sono presenti pedine giocatore e delle tessere su cui sono presenti segnalini Cristallo). Il potere Ira rimuove tutte le tessere che colpisce, determinate dal tiro del Dado del Drago.

Se *Crollo* o Ira del Drago rimuovono tessere **prima** del Crollo, allora eliminate dal gioco eventuali tessere Cristallo rimosse in questo modo, poi mescolate le rimanenti tessere rimosse e mettetele in fondo alla pila delle tessere della Caverna. Ricongiungete la mappa se è stata divisa (vedi **Connettere la Mappa**), poi piazzate tessere Buio per riempire eventuali bordi aperti prodotti durante le operazioni di rimozione delle tessere.

Se *Crollo* o Ira del Drago rimuovono tessere **durante** il Crollo, allora eliminate dal gioco tutte le tessere rimosse senza riempire i bordi aperti.

Se una tessera su cui sono presenti dei segnalini viene rimossa dalla mappa, gli eventuali segnalini Bomba presenti vengono rimessi nella scatola mentre gli altri segnalini vengono restituiti ai rispettivi proprietari. I segnalini Cristallo rimossi durante il Crollo **non** contano per le condizioni di vittoria. Le tessere Cristallo rimosse **contano** per le condizioni di vittoria della Caverna.

Connettere la Mappa

Quando vengono rimosse delle tessere, può accadere che la mappa si divida in sezioni non connesse tra loro. Se ciò accade, riconnettete tutte le sezioni prima di riempire i bordi vuoti o di fare qualsiasi altra azione.



Il giocatore che ha diviso la mappa sceglie una sezione disconnessa e la fa scorrere in una direzione cardinale, spostandola finché il bordo di almeno una tessera della sezione disconnessa non combacia con il bordo di almeno una tessera di un'altra sezione della Mappa. Ripetete questo processo per tutte le eventuali sezioni disconnesse, poi, come di consueto, riempite i bordi aperti con tessere Buio.

Movimento Forzato

A volte i giocatori devono spostarsi senza la volontà di farlo. Questo accade, durante il proprio turno o quello altrui, a causa di tessere che vengono rimosse o in conseguenza ad alcune abilità ed azioni disponibili ad altri giocatori. Quando ciò accade, applicate sempre le seguenti regole:

- Nulla può essere spostato in spazi aperti (fuori mappa).
- Il Cavaliere non può essere spostato attraverso muri, su tessere Buio o in spazi occupati da altri giocatori. Se raggiunge uno spazio con un segnalino Evento, deve fermarsi (Nel suo prossimo turno, prima di muoversi, deve spendere un Incontro per risolvere il segnalino Evento).
- Le Tribù Goblin non possono essere spostate attraverso muri o in spazi occupati da altri giocatori. Se le Tribù Goblin sono costrette a muoversi, non perdono mai Popolazione lasciando le tessere.
- Il Drago, mentre è sottoterra, non può essere spostato in spazi occupati da altri giocatori. Quando è in superficie, il Drago non può essere spostato attraverso muri, su tessere Buio o in spazi occupati da altri giocatori.
- Il Ladro non può essere spostato attraverso muri o in spazi occupati da altri giocatori.

- I segnalini Tesoro e le Gemme del Drago non possono essere spostati attraverso muri. Possono attraversare spazi occupati da pedine giocatore, ma non possono terminare il turno in tali spazi.
- I segnalini Cristallo, Evento, Bomba, Cripta, Frana e Muro di Fiamme non possono essere spostati.

Se la pedina di un giocatore è costretta a muoversi perché una tessera deve essere rimossa e quella pedina giocatore non può lasciare la tessera seguendo le regole sopracitate, non rimuovete la tessera. Se la tessera deve essere rimossa a causa del Crollo, rimuovete al suo posto la successiva tessera che soddisfa i requisiti.

Quando una pedina giocatore deve spostarsi perché una tessera viene rimossa, è il giocatore che rimuove la tessera che decide dove spostare la pedina del giocatore interessata, attenendosi alle regole sopraelencate. Se più pedine devono essere spostate contemporaneamente, spostatele una alla volta seguendo il normale ordine di turno (*partendo dal Cavaliere*).

Il Dado del Drago

Diversi effetti di gioco richiedono ai giocatori di lanciare il Dado del Drago per determinare se un effetto ha successo o quali spazi sono interessati all'evento stesso. Il simbolo centrale sul dado rappresenta lo spazio occupato dal giocatore che tira il dado, mentre gli altri otto simboli rappresentano gli spazi circostanti.

Ogni volta che tirate il dado, applicate l'effetto a tutti gli spazi bianchi presenti sulla faccia del dado. Se un effetto richiede che sia colpito lo spazio centrale, si avrà successo ottenendo una delle tre facce con indicato lo spazio centrale.



Quando un'abilità o un'azione va applicata a tutte le tessere colpite dal tiro del dado, applicate l'effetto solo alle tessere presenti al momento del tiro. Il Dado del Drago non ha effetto su spazi aperti (*senza tessere*), anche se a causa dell'effetto del dado si dovessero piazzare tessere in spazi che in precedenza erano aperti.

Componenti Limitati

Tutti i componenti sono in quantità limitata. Se esaurite un qualsiasi componente durante la partita, non usate mai dei sostituti.

Informazioni Pubbliche

Tutte le informazioni sono pubbliche. Fanno eccezione: le carte Missione Secondaria nella mano del Cavaliere, le carte Segreti nella mano dei Goblin, le carte Potere nella mano del Drago, le tessere Caverna nella mano della Caverna

GLOSSARIO

Questo glossario definisce termini importanti rilevanti per tutti i cinque ruoli. La terminologia specifica di ogni singolo ruolo viene affrontata nel capitolo dedicato a quel ruolo.

Adiacente: I quattro spazi che toccano uno spazio centrale nelle quattro direzioni cardinali. Gli spazi in diagonale non sono adiacenti.

Invalicabile: Qualsiasi spazio o pedina che blocca il movimento verso lo stesso spazio, tranne quando concesso da un'eccezione speciale (*per esempio, l'Antica Mappa del Cavaliere o l'azione Arrampicare del Ladro*).

Mappa: L'insieme connesso di tessere Caverna e Terreno in gioco sul tavolo. Non include le tessere nella mano del giocatore Caverna, nella pila delle tessere Caverna o nella scatola.

Bordo Aperto: Qualsiasi bordo senza un muro su una tessera Luce.

Spazio Aperto: Qualsiasi spazio quadrato che non contiene una tessera, che sia sulla mappa o circostante.

Spazio: Qualsiasi quadrato, di dimensioni uguali a quelle di una tessera Caverna, sulla mappa o circostante, a prescindere dal fatto che contenga o meno una tessera. Ogni tessera Caverna rappresenta uno spazio, mentre ogni tessera Terreno (*tranne gli Abissi*) rappresenta più di uno spazio.

Circostante: Tutti gli otto spazi intorno a uno spazio centrale, sia adiacenti che in diagonale.

Libero: Uno spazio che non contiene nessun segnalino o pedina giocatore.

Visibile: Un oggetto è visibile ad un altro quando tra loro può essere tracciata una linea retta in una direzione cardinale, senza passare attraverso muri, tessere Buio o spazi aperti. Gli oggetti risultano reciprocamente visibili anche se uno - o entrambi - si trovano su una tessera Buio.

ed ogni altro componente a faccia in giù o non rivelato, come le carte nei mazzi ed il lato Luce delle tessere piazzate sul lato Buio.

Conflitti fra Regole

Se una regola introdotta da una variante entra in conflitto con una regola della versione standard, seguite la regola proposta dalla variante. Se una regola introdotta da una carta o da un'abilità (*per esempio dai poteri del Drago o dai Presagi della Caverna*) entra in conflitto con una regola del regolamento o di una variante, seguite la regola proposta dalla carta o dall'abilità.

Domande?

Per qualsiasi domanda riguardo al gioco per cui non trovate risposta nel regolamento, sulle plance giocatore o sulle carte, controllate le FAQ ufficiali disponibili su msedizioni.it, ledergames.com e boardgamegeek.com.



Il Cavaliere

Come Vincere

Uccidi il Drago abbassando la sua Salute a 0. Se non c'è un Drago, distruggi 5 segnalini Cristallo, poi raggiungi la tessera Ingresso per fuggire dalla Caverna.

Preparazione

Imposta la tua Salute a 7 e il tuo Coraggio a 0. Metti la pedina Cavaliere sulla tessera Ingresso. Tieni i 3 segnalini Bomba vicino alla tua plancia giocatore.

Mescola il mazzo delle Missioni Secondarie e posizionalo a faccia in giù vicino alla tua plancia, poi pesca 3 carte Missione Secondaria.

Piazza 2 cubi Eroe vicino alla tua plancia (*questi segnalini sono i due indicati nello spazio "0" del tracciato Coraggio*), piazza i segnalini restanti sugli spazi bianchi del tracciato Coraggio (5, 11, 18, 26 e 35).

Riepilogo del Turno

Durante il tuo turno, risolvi le seguenti fasi in ordine:

1. **Prendi Cubi Eroe**
2. **Muovi ed esegui Azioni**

Il tuo turno termina quando hai completato queste fasi, anche se puoi scegliere di terminare il tuo turno senza completarle entrambe. Prima di terminare il turno, puoi assegnare eventuali Cubi Eroe non utilizzati a qualsiasi statistica, equipaggiamento e carta Tesoro che non richieda Incontri.

STATISTICHE

Il Cavaliere ha tre statistiche: Movimento, Percezione e Forza.

Il **Movimento** è la distanza, misurata in tessere, che puoi coprire durante il tuo turno.

La **Percezione** è il numero di Incontri che puoi avere durante il tuo turno. Inoltre influenza le tue interazioni con il Ladro.

La **Forza** determina la possibilità di svolgere alcuni attacchi. Può servire anche come difesa dagli attacchi subiti fuori dal tuo turno.

All'inizio di ogni turno tutte le tue statistiche partono da 1, come indicato nello spazio più a sinistra di ciascun tracciato statistica.

1) Prendi Cubi Eroe

Prendi tutti i cubi Eroe posizionati sulla tua plancia giocatore, tranne quelli sul tracciato Coraggio e quelli scartati (*nel primo turno, prendi i due cubi che hai messo accanto alla plancia durante la preparazione*).

CUBI EROE

In qualsiasi momento **durante il tuo turno** puoi assegnare i tuoi cubi Eroe come preferisci per incrementare le tue statistiche (**Movimento, Percezione e Forza**), per usare il tuo equipaggiamento (**Bomba, Arco, Antica Mappa e Scudo**) e per usare eventuali carte Tesoro acquisite. Non sei mai costretto a distribuire tutti i tuoi cubi Eroe nello stesso momento.

Per aumentare una statistica, piazza sul corrispondente tracciato un Cubo Eroe. Su questi tracciati, i cubi Eroe vanno sempre messi da sinistra a destra, partendo dallo spazio vuoto più a sinistra (*il secondo spazio*).

Il valore della statistica è sempre pari al valore mostrato nell'ultimo spazio coperto.

Assegnare un cubo Eroe ad un equipaggiamento o ad una carta Tesoro ti permette di utilizzarne l'effetto.

Un cubo Eroe assegnato rimane al suo posto fino alla tua prossima fase Prendi Cubi Eroe. Se ti viene detto di scartare un cubo Eroe, mettilo nello spazio Cubi Eroe Scartati della tua plancia giocatore. Puoi recuperare i cubi scartati attraverso la carta Evento *Pane della Caverna*. Il Cavaliere non può mai perdere o scartare i due cubi Eroe iniziali.

2) Muovi ed esegui Azioni

Durante questa fase, puoi muoverti di un numero di tessere adiacenti pari al tuo valore di Movimento e spendere Incontri pari al tuo valore di Percezione. Puoi muoverti e spendere Incontri in qualsiasi ordine, ma puoi muoverti solo se hai degli Incontri disponibili.

Non puoi mai muoverti attraverso un muro. Eccezione: ogni volta che utilizzi un equipaggiamento Antica Mappa puoi muoverti attraverso un muro.

Spendendo un **Incontro**, puoi svolgere, a tua scelta, tutte o alcune delle seguenti **azioni**. Devi comunque eseguire le azioni nel seguente ordine:

1. **Rivela e Risolvi una Tessera Buio (obbligatorio)**
2. **Risolvi Attacchi (in qualsiasi ordine):** Cristalli, Drago, Goblin, Ladro.
3. **Raccogli Tesori:** Gemme del Drago, segnalini Tesoro.

(Per esempio, su una tessera Luce puoi spendere un Incontro per attaccare il Drago, raccogliere due segnalini Tesoro, oppure fare entrambe le azioni).

Qualsiasi cosa che attacchi o raccogli deve trovarsi nella stessa tessera su cui ti trovi.

Se ti muovi su una tessera Buio, **devi** spendere un Incontro per rivelare e risolvere la tessera. Poi puoi svolgere qualsiasi altra azione.

RIVELARE E RISOLVERE TESSERE

Quando raggiungi una tessera Buio **devi** rivelarla, – girandola dal suo lato Luce – piazzarla e risolverla. Dopo aver risolto la tessera, ottieni 1 Coraggio.

Quando piazza la tessera rivelata, devi connetterla alla tessera dalla quale sei entrato. Se hai raggiunto la tessera Buio attraverso un bordo aperto (*nessun muro*), devi connettere un bordo aperto della tessera rivelata alla tessera da cui ti sei mosso. La Caverna ora aggiunge alla plancia tessere Buio soltanto in corrispondenza dei bordi aperti della tessera appena piazzata (*se non c'è un giocatore Caverna, sarai tu a pescare e aggiungere le tessere*).

Per risolvere la tessera, segui le istruzioni indicate qui sotto:

Evento: La Caverna gioca una carta Evento su di te (*se non è presente il giocatore Caverna, tu stesso pescherai e risolverai una carta Evento*). Se raggiungi o cominci il turno su una tessera con un segnalino Evento **devi** risolverlo come se avessi rivelato una tessera Evento (*spendendo un incontro*), poi rimuovi il segnalino Evento dalla mappa.

Imboscata: Per prima cosa, puoi assegnare altri cubi Eroe alla Forza. I Goblin possono ora scegliere una Tribù Goblin nascosta con Forza maggiore della tua. Questa Tribù ti attacca e tu perdi 1 Salute. La Tribù si disperde e la Furia dei Goblin diminuisce di 1.

Stanza del Tesoro: Piazza un segnalino Tesoro sulla tessera. Puoi raccogliere questo segnalino come parte di questo Incontro oppure ignorarlo.

Cristallo: Piazza un segnalino Cristallo sulla tessera. Puoi distruggerlo come parte di questo Incontro oppure ignorarlo.

Cripta: Piazza un segnalino Cripta sulla tessera (*utilizzato solo nelle partite con il Ladro*).

RAGGIUNGERE IL DRAGO

Mentre il Drago è sottoterra, se non lo attacchi puoi entrare nella tessera che occupa senza spendere un Incontro. Attaccarlo, come di consueto, costa un Incontro.



Mentre il Drago è in superficie, se vuoi entrare nella sua tessera devi spendere un incontro e la tua Forza deve essere **uguale o maggiore** del suo valore di Corazza. Dopo averlo raggiunto, **devi** attaccarlo come parte dello stesso incontro.

ATTACCARE IL DRAGO

Mentre il Drago è sottoterra e il Crollo della Caverna non è ancora iniziato, puoi attaccarlo **solo una volta per turno** e soltanto utilizzando il tuo equipaggiamento Bomba (*senza scartare un segnalino Bomba*). Se il Crollo è iniziato, puoi attaccarlo senza usare la Bomba ma comunque soltanto una volta per turno.

Se il Drago è in superficie, puoi attaccarlo senza usare la Bomba e puoi farlo più di una volta. Anche se non devi spostarti, devi comunque spendere un Incontro per ogni attacco.

Il tuo attacco al Drago ha successo se la tua Forza è maggiore della sua Corazza. Se la tua Forza è uguale alla sua Corazza, devi tirare il Dado del Drago: l'attacco ha successo solo se il dado colpisce lo spazio centrale. Un attacco andato a buon fine fa perdere 1 Salute al Drago.

Se la Salute del Drago si abbassa a 0, il Drago muore e tu vinci la partita.

INTERAGIRE CON I GOBLIN

Puoi entrare in una tessera occupata da una Tribù Goblin rivelata solo se spendi un incontro e solo se la tua Forza è **maggiore** della Forza di quella Tribù. Appena entri nella tessera, la Tribù si disperde come conseguenza del tuo attacco.

Se entri in una tessera occupata da più di una Tribù Goblin, attacchi simultaneamente tutte le tribù presenti come parte di un solo unico incontro.

INTERAGIRE CON IL LADRO

Puoi entrare in una tessera occupata dal Ladro e, se non lo attacchi, non devi spendere un Incontro.

Puoi attaccare il Ladro se spendi un Incontro e se la tua Percezione è **maggiore** della Furtività del Ladro. Se attacchi il Ladro, lo uccidi e guadagni Coraggio pari al suo Livello di Bottino.

DISTRUGGERE CRISTALLI

Se la tua forza è 3 o più, puoi distruggere qualsiasi segnalino Cristallo presente nella tua tessera. Quando distruggi un segnalino Cristallo, mettilo nello spazio Cristalli Distrutti della tua plancia giocatore e ottieni 2 Coraggio.

Nelle partite senza il Drago, per vincere devi distruggere 5 segnalini Cristallo e poi fuggire dalla Caverna.

TESORI E GEMME

Quando raccogli un segnalino Tesoro o una Gemma del Drago presente sulla tessera dove ti trovi, risolvi gli effetti come descritti di seguito. Se ci sono diversi segnalini sulla tua tessera Caverna puoi raccoglierti tutti durante lo stesso Incontro; devi però risolverli separatamente, uno alla volta, nell'ordine che preferisci.

Gemma del Drago: Tira il Dado del Drago. Se colpisce lo spazio centrale perdi 2 Coraggio (*E' una trappola!*), altrimenti guadagni 5 Coraggio. Dopo aver modificato l'indicatore del Coraggio, restituisci al Drago il segnalino Gemma del Drago.

Segnalino Tesoro: La Caverna pesca 2 carte Tesoro, ne sceglie una da consegnarti e mette l'altra in fondo al mazzo dei Tesori (*se non è presente il giocatore Caverna, pesca la prima carta del mazzo dei Tesori*).

Dopo aver visto la carta Tesoro, puoi accettarla e tenerla coperta oppure puoi rifiutarla e rimuoverla dal gioco per guadagnare 5 Coraggio. Le carte Tesoro in tuo possesso potranno essere rivelate nei turni successivi.

Se il mazzo dei Tesori è esaurito, ogni volta che raccogli un segnalino Tesoro guadagni 5 Coraggio.

Missioni Secondarie

In qualsiasi momento **durante il tuo turno**, se sei in grado di soddisfarne i requisiti, puoi rivelare **una** carta Missione Secondaria della tua mano. Quando questo accade, rimuovi la carta Missione Secondaria dal gioco e guadagna il numero di Coraggio mostrato nell'angolo in alto a destra. Poi, se ne rimangono nel mazzo, pesca una nuova carta Missione Secondaria.

Quando una carta Missione Secondaria fa riferimento ad un "attacco", per soddisfare questa condizione devi eseguire un attacco durante il tuo turno. Non può derivare dall'uso dell'Arco o essere conseguenza della rivelazione di una tessera Imboscata.

Coraggio

Il Coraggio rappresenta l'esperienza che il Cavaliere accumula man mano che si addentra nella Caverna: esplorando nuove tessere, raccogliendo tesori, distruggendo cristalli e completando missioni secondarie. Ogni volta che guadagni o perdi Coraggio, sposta l'indicatore sul relativo tracciato.

Quando il tuo indicatore di Coraggio raggiunge uno spazio con un cubo Eroe, prendi quel cubo. Puoi usarlo durante quel turno.

Se il tuo indicatore di Coraggio scende al di sotto di uno spazio bianco, rimetti immediatamente un cubo Eroe in quello spazio. Se possibile, usa un cubo inutilizzato. Se sei costretto a piazzare un cubo già assegnato, allora il tuo turno termina immediatamente.

Non puoi mai scendere sotto lo 0 nel tracciato del Coraggio.

GUADAGNARE CORAGGIO		PERDERE CORAGGIO	
Riveli una Tessera Caverna:	1	Pugnalare alle Spalle (Ladro):	1-5
Distruggi un Cristallo:	2	Blob (Mostro):	5
Rifiuti un Tesoro:	5	Muro di Fiamme (Drago):	5
Uccidi il Ladro:	0-3	Maledizione (Goblin):	1-4
Completi una Missione Secondaria:	3-6	Ratti (Evento):	2
Otteni una Gemma del Drago:	+5/-2	Squarcio (Drago):	5
		Spore Soporifere (Caverna):	5

EQUIPAGGIAMENTO

Antica Mappa: L'Antica Mappa ti permette di spostarti attraverso i muri. Se i bordi di due tessere adiacenti hanno entrambi un muro, è comunque considerato un singolo muro. Ogni cubo Eroe assegnato ti permette di spostarti attraverso un muro. L'Antica Mappa non modifica mai i costi del Movimento.

Bomba: La Bomba permette di attaccare il Drago (*spendendo un Incontro*) mentre è sottoterra, prima che cominci il Crollo. E' anche possibile attivare una Bomba mettendo un segnalino Bomba su un muro, rimuovendolo permanentemente.

Per attaccare il Drago con una Bomba **non** viene utilizzato un segnalino Bomba e puoi attaccare il Drago anche se hai terminato questi segnalini.

Se una tessera con un segnalino Bomba sul bordo viene ruotata o colpita dal presagio Frana, rimuovi il segnalino Bomba dal gioco.

Arco: L'Arco ti permette di colpire una Tribù Goblin visibile a distanza illimitata. Colpire una Tribù con l'Arco ne abbassa la Popolazione pari al tuo valore di Forza -1, ma non la fa disperdere. Usare l'Arco non costa un Incontro e può essere usato prima, durante o dopo il movimento.

Scudo: Lo Scudo ti permette di ignorare gli effetti di altri giocatori che ti costringerebbero a spostarti. In aggiunta, ogni volta che perdi un qualsiasi ammontare di Coraggio, lo scudo riduce la perdita a soltanto 1 Coraggio.

Per ottenere questi benefici, devi aver attivato lo Scudo con un cubo Eroe **prima** che questi effetti siano rivelati.

TESORI

Spada Elfica: Aumenta di 1 la tua Percezione. Soltanto durante il tuo turno aumenta anche di 1 la tua Forza

Arco Incantato: Ti permette di colpire il Drago o il Ladro fino a 5 tessere di distanza in linea retta, anche se il Drago è sottoterra o se ci sono tessere Buio in mezzo a voi. Usare l'Arco Incantato non costa un Incontro e può essere usato prima, durante o dopo il movimento.

Quando colpiti con l'Arco Incantato, il Ladro viene ucciso e il Drago deve scartare carte Potere pari al tuo valore di Forza -1.

Giavellotto: Quando lo usi, ottieni +1 Forza per il tuo prossimo attacco. Puoi colpire il Drago mentre è sottoterra senza usare una Bomba oppure colpire un giocatore visibile fino a 3 spazi di distanza.

Non puoi usarlo nello stesso turno in cui usi una Bomba per attaccare il Drago.

Usare il Giavellotto non richiede un cubo Eroe, ma eseguire l'attacco costa comunque un Incontro. Dopo aver risolto gli effetti del Giavellotto, rimuovilo immediatamente dal gioco.

Stivali Eroici: Aumenta di 3 il tuo Movimento.

Ascia Possente: Aumenta di 1 la tua Forza durante il turno. Se attacchi con successo il Drago e hai già un cubo Eroe assegnato all'Ascia Possente, puoi scartare il cubo per far perdere al Drago una Salute in più (2 in totale).

Per attaccare il Drago quando è sottoterra, non puoi mai associare l'Ascia Possente ad una Bomba.

Lanterna delle Fate: Aumenta il Movimento e la Percezione di 1.

Kit di Pozioni: Quando rimuovi il Kit di Pozioni dal gioco, recuperi 2 Salute e scarti il cubo Eroe usato per attivarlo.

I Goblin

Come Vincere

Uccidi il Cavaliere abbassando la sua Salute a 0. Se non c'è il Cavaliere, uccidi il Drago. Se non sono presenti né il Cavaliere né il Drago, distruggi 5 segnalini Cristallo (vedi il capitolo *Varianti dei Ruoli per maggiori dettagli*).

Preparazione

Metti 3 pedine Tribù Goblin (1 per ogni Tribù) sulla tua plancia giocatore.

Tieni i dischi Goblin e Forza vicino alla tua plancia. Metti 1 disco Forza nello spazio della plancia Tribù delle Zanne

Mescola i mazzi Guerra, Mostri e Segreti separatamente e piazzali vicino alla tua plancia.

Imposta a 1 la tua Furia.

Riepilogo del Turno

Durante il tuo turno, risolvi le seguenti fasi in ordine:

1. Scegli Carta Guerra
2. Popola Tribù
3. Assegna Mostri
4. Pesca Carte Segreti
5. Attiva Tribù

Il tuo turno termina quando finisci la fase Attiva Tribù. Quando il tuo turno termina, mescola immediatamente l'intero mazzo Guerra, inclusa la carta che hai scelto di risolvere.

STATISTICHE DELLE TRIBU'

Il numero di dischi Goblin sotto la pedina di una Tribù è la sua **Popolazione**.

La **Forza** di una Tribù è pari alla sua Popolazione. La sua Forza determina se può o meno muoversi in tessere occupate da altri giocatori e se può o meno prendere di mira (o essere preso di mira da) altri giocatori.

La **Percezione** di una Tribù è uguale alla sua Popolazione +1. La sua Percezione determina la possibilità di prendere di mira il Ladro.

1) Scegli Carta Guerra

I Goblin devono raggrupparsi in gran numero, solo così avranno la forza sufficiente per combattere il Cavaliere.

Se la tua Furia è pari a 0, aumentala a 1. Poi pesca carte Guerra in numero pari al tuo valore di Furia. Scegline una da risolvere e scarta le altre.

2) Popola Tribù

Aggiungi dischi Goblin a ciascuna Tribù Goblin in numero pari a quanto indicato sulla carta Guerra che hai scelto.

Una Tribù non può mai avere più di 4 dischi Goblin. Se la Popolazione di una (o più) Tribù supera questo valore, si verifica la **sovrappopolazione** e devi disperdere una Tribù rivelata. Se non ci sono Tribù sulla mappa, disperdi una Tribù nascosta. La Tribù che disperdi non deve per forza essere la Tribù che ha causato la sovrappopolazione.

Puoi spendere 1 Furia per ogni Tribù che non intendi popolare (aggiungere ulteriori dischi). In questo modo eviti di aggiungere **tutti** i dischi Goblin che la carta Guerra assegnerebbe a quella Tribù.

3) Assegna Mostri

Pesca carte Mostro in numero uguale al valore mostrato sulla carta Guerra che hai scelto e assegna le carte come preferisci piazzandole sulla tua plancia giocatore. Utilizza gli appositi spazi di ogni Tribù: a ciascuna delle Tribù delle Zanne e Occhio può essere assegnato 1 solo Mostro mentre la Tribù delle Ossa può ricevere fino a 2 Mostri.

Se una Tribù possiede già un Mostro, puoi tenerlo oppure scartarlo per assegnare il Mostro appena pescato. Scarta tutti i Mostri che non vuoi assegnare.

Il numero massimo di Mostri che puoi assegnare a tutte le Tribù è pari alla Popolazione della Tribù delle Ossa.

Se la Popolazione della Tribù delle Ossa si abbassa sotto il numero di Mostri già assegnati, i Mostri rimangono al loro posto. Tuttavia, non possono essere assegnati nuovi Mostri finché il numero di Mostri assegnati è uguale o maggiore alla Popolazione della Tribù delle Ossa.

Se il mazzo Mostri è esaurito, mescola le carte scartate per formare un nuovo mazzo.

(Il testo *Imboscata in fondo ad ogni carta Mostro viene usato solo in partite senza i Goblin*. Per maggiori dettagli, leggi la carta *Variante Infestazione di Goblin*).

DISCHI FORZA

Se un Mostro fornisce un bonus di +1 Forza (*Gigante di Fuoco, Orco o Troll*), aggiungi un disco Forza alla pila della relativa Tribù per indicare l'aumento di Forza.

I dischi Forza non modificano la Popolazione di una Tribù (*Non impediscono l'aggiunta di dischi Goblin e non causano la sovrappopolazione*).

Il disco Forza della Tribù delle Zanne non può mai essere perso o scartato

TRIBU'

L'Orda di Goblin opera come un insieme composto da 3 Tribù distinte.

La **Tribù delle Zanne** è rinomata per i suoi temibili guerrieri e combatte con incredibile forza. L'azione speciale di questa Tribù ne incrementa la Furia, e il suo disco Forza le fornisce un bonus permanente di +1 Forza.



La **Tribù delle Ossa** è conosciuta per l'addestramento e il controllo di Mostri da usare in battaglia. La Tribù ne può controllare 2 alla volta e la sua azione speciale è quella di evocare nuovi Mostri.



La **Tribù dell'Occhio** si contraddistingue per le proprie capacità di leadership e per il quoziente intellettivo sopra la media. L'azione speciale di questa Tribù permette di pescare carte Segreti e la sua Popolazione ha interazioni speciali con alcune carte.



FURIA & MALESSERE

La Furia è la misura dell'ira collettiva dell'Orda di Goblin.

La tua Furia aumenta di 1 quando una qualsiasi Tribù è:

- Attaccata o colpita dal Cavaliere o dal Drago
- Colpita dal Sibilo del Drago
- Colpita dalle Spore Soporifere della Caverna
- Attaccata dal Ladro con Borseggiare o Pugnalarle alle Spalle

Puoi inoltre far aumentare la Furia usando l'azione Razziare, usando l'azione speciale della Tribù delle Zanne o uccidendo il Ladro.

La tua Furia diminuisce di 1 quando una qualsiasi Tribù attacca con successo un altro giocatore. Puoi inoltre spendere Furia durante la fase Popola Tribù per evitare di aggiungere dischi Goblin.

Appena il valore di Furia è pari a 0, c'è **malessere**: tutte le Tribù subiscono -1 Forza. Il malessere finisce quando il valore di Furia aumenta a 1 o più.

La Furia non può mai scendere sotto lo 0 oppure aumentare sopra il 3.

4) Pesca Carte Segreti

Pesca il numero di carte Segreti indicato sulla carta Guerra scelta.

La tua mano può avere al massimo 5 carte. Se dopo aver pescato superi questo limite, devi immediatamente scegliere le carte da scartare in modo da tornare ad averne 5 (*le carte a faccia in su contano per il totale della mano*).

In qualsiasi momento, **durante il tuo turno**, puoi giocare carte Segreti. A meno che la carta giocata non dica il contrario, scartala dopo averne applicato gli effetti.

Se il mazzo Segreti è esaurito, mescola le carte scartate per formarne uno nuovo.

5) Attiva Tribù

Durante questa fase, puoi attivare ciascuna Tribù Goblin una volta sola. Quando attivi una Tribù, puoi spostarla e poi puoi farle svolgere un'azione.

Puoi attivare le Tribù in qualsiasi ordine, ma devi aver finito l'attivazione di una Tribù prima di poterne attivare un'altra.

La Tribù attiva può spostarsi di un numero illimitato di tessere. Può entrare in tessere Luce o tessere Buio, ma non può attraversare muri. Inoltre, una Tribù perde 1 Popolazione ogni 2 tessere Luce attraversate durante lo stesso turno (*Rimuovi un disco quando lasci la seconda tessera*).

Dopo aver terminato l'eventuale movimento, la Tribù attiva può svolgere un'azione a tua scelta: Attaccare, Razziare, Esplorare, Rivelare, Nascondere o la sua azione speciale.

Una Tribù sulla tua plancia giocatore non può muoversi. Una Tribù con Popolazione 0 non può svolgere azioni.

ATTACCARE

Una Tribù Goblin può attaccare il Cavaliere, il Ladro e il Drago (*solo con la carta Variante Drago di Cenere*) solo sulla tessera dove si trova. Con l'aiuto di un'altra Tribù, può anche attaccare e distruggere un segnalino Cristallo.

Per entrare in una tessera occupata dal Cavaliere o dal Drago, la Forza della Tribù deve essere **maggiore** della Forza del Cavaliere o della Corazza del Drago.

Quando una tua Tribù entra nella tessera occupata dal Cavaliere, si risolve l'attacco: il Cavaliere perde 1 Salute, la Tribù si disperde e la tua Furia diminuisce di 1.

Se la Salute del Cavaliere si abbassa a 0, il Cavaliere muore e tu vinci la partita.

Una Tribù può sempre entrare in una tessera occupata dal Ladro. Per attaccare il Ladro, la Percezione della Tribù deve essere **maggiore** della Furtività del Ladro.

Quando la Tribù attacca il Ladro, il Ladro viene ucciso. La tua Furia diminuisce di 1, ma la Tribù **non** si disperde. Poi scegli, in base al Livello di Bottino del Ladro, se pescare carte Segreti **oppure** guadagnare Furia.

Distruggere un Cristallo richiede un attacco combinato di due Tribù. Entrambe devono avere un valore di Forza di 3 o più ed eseguire, durante lo stesso turno, l'azione Attacco sul segnalino Cristallo che vuoi distruggere.

Quando le tue Tribù distruggono un segnalino Cristallo, restituiscilo al Cavaliere. Se non c'è un Cavaliere, tienilo sulla tua plancia giocatore. Disperdi poi entrambe le Tribù che hanno compiuto l'attacco e diminuisce di 1 la tua Furia.

RAZZIARE

Una Tribù può razziare un segnalino Tesoro o una Gemma del Drago presente sulla sua tessera.

Quando una Tribù razzia un segnalino Tesoro, aumenta di 1 la tua Furia e poi rimetti il segnalino nella riserva della Caverna.

Quando una Tribù razzia una Gemma del Drago, tira il Dado del Drago. Se colpisce lo spazio centrale, la Tribù si disperde (*E' una trappola!*), altrimenti aumenta di 1 la tua Furia. Poi, rimetti la Gemma del Drago nella riserva del Drago.

Se non ci sono Gemme sulla mappa e se la Forza della Tribù è **maggiore** della Corazza del Drago, una Tribù può razziare una Gemma del Drago ancora in possesso del Drago stesso.

ESPLORARE

Questa azione può essere utilizzata da una Tribù Goblin che si trova su una tessera Buio. Seleziona uno spazio aperto (*nessuna tessera*) adiacente. La Caverna piazzerà una tessera Caverna, girata dal lato Buio (*se non c'è un giocatore Caverna, pesca e piazza una tessera Caverna, girata dal lato Buio*). Poi sposta la Tribù attiva sulla tessera appena piazzata.

RIVELARE

Qualsiasi Tribù presente sulla mappa è una **Tribù rivelata**.

Per rivelare una Tribù nascosta, muovi la pedina Tribù Goblin dalla tua plancia in una qualsiasi tessera Buio che mostri il simbolo di quella Tribù.

Se non ci sono tessere Buio con il simbolo della Tribù disponibili sulla mappa, puoi mettere la Tribù in uno spazio aperto (*nessuna tessera*) adiacente a qualsiasi altra tessera. Questa Tribù è **in agguato**.

DISPERDERSI

Una Tribù si disperde quando attacca, viene attaccata (*a meno che l'attacco non dica il contrario*) oppure se la sua Popolazione viene ridotta a 0.

Quando una Tribù si disperde, piazzala sulla tua plancia giocatore, diminuisci di 2 la sua Popolazione e, se presente, scarta la sua carta Mostro.

Se la Tribù delle Ossa si disperde e ha 2 Mostri, scartane uno a tua scelta.

Una Tribù in agguato è comunque nascosta. In qualsiasi turno dopo che una Tribù in agguato viene posizionata sulla mappa, puoi attivarla per muoverla o per svolgere l'azione Nascondi. Se sposti una Tribù in agguato, può muoversi solo dal suo spazio aperto ad una tessera adiacente a tua scelta, terminando lì il suo movimento. Dopo essersi mossa, non può svolgere nessuna altra azione.

Una Tribù in agguato diventa rivelata se viene piazzata una tessera sotto di essa.

NASCONDERE

Una Tribù che si trova sulla tua plancia giocatore è **Nascosta**.

Per nascondere una Tribù, piazza la pedina Tribù Goblin sulla tua plancia giocatore.

Le Tribù nascoste non possono essere bersaglio degli altri giocatori, ma possono attaccare il Cavaliere quando questi rivela una tessera Imboscata o viene giocata una carta Evento *Imboscata*.

AZIONI SPECIALI

Ogni Tribù ha un'azione speciale che può svolgere. Una Tribù nascosta **non può** usare la sua azione speciale.



Tribù delle Zanne:
Aumenta di 1 la Furia.



Tribù delle Ossa:
Pesca e assegna 1 carta Mostro.



Tribù dell'Occhio:
Pesca 1 carta Segreti.



Il Drago

Come Vincere

Risvegliati dal lungo sonno e fuggi dalla Caverna. Per farlo, prima sposta almeno 11 cubi Pigrizia sul tracciato Veglia, poi lascia i sotterranei salendo in superficie ed infine raggiungi la tessera Ingresso.

Preparazione

Piazza i cubi Pigrizia negli spazi Pigrizia sulla tua plancia giocatore. Posiziona sul relativo tracciato l'indicatore Goblin Divorati sullo 0.

Imposta a 5 la tua Salute.

Mescola le carte Potere e pescane 3.

Piazza la pedina Drago Risvegliato vicino alla tua plancia. Inizii la partita **sottoterra**.

All'inizio del tuo primo turno, metti la pedina Drago Dormiente sulla stessa tessera del Cavaliere (*Se non c'è il Cavaliere, metti la pedina sulla tessera Ingresso*).

Riepilogo del Turno

Durante il tuo turno, risolvi le seguenti fasi in ordine:

1. **Muovi e Usa Poteri**
2. **Raccogli Tesori**
3. **Piazza Gemma del Drago**
4. **Rimpiazza la Mano**

Il tuo turno termina dopo che hai rimpiazzato la tua mano.

STATISTICHE

La **Corazza** ti difende dagli attacchi e da altri effetti negativi che possono colpirti fuori dal tuo turno.

Lo **Spirito** è il numero di carte Potere che devi pescare per reintegrare la tua mano **alla fine** di ogni turno.

1) Muovi e Usa Poteri

Durante questa fase, puoi muoverti di 1 o 2 tessere in linea retta senza spendere carte Potere. Puoi svolgere questo movimento gratuito una volta per turno, **prima o dopo** l'eventuale uso dei poteri.

Durante questa fase puoi inoltre usare dei **poteri**. Per usare un potere, scarta carte Potere che mostrino simboli corrispondenti al costo del potere indicato sulla tua plancia giocatore. Puoi usare qualsiasi potere, tutte le volte che vuoi, a patto di spendere i simboli Potere richiesti (*per esempio, per usare il potere Scintilla devi scartare una carta Fiamma e una carta Ala*).

Puoi inoltre spendere i simboli Potere dati dalle Gemme del Drago presenti sulla mappa. Il simbolo Potere di ciascuna Gemma può essere speso solo una volta per turno. Spendere un simbolo non rimuove la Gemma dalla mappa (*se vuoi, puoi capovolgere la Gemma per indicare che il suo simbolo Potere è stato speso in questo turno. Gira nuovamente a faccia in su la Gemma alla fine del tuo turno*).

Un costo indicato da un punto interrogativo (?) può essere pagato spendendo un qualsiasi simbolo.

RESTRIZIONI DI MOVIMENTO

Mentre ti trovi sottoterra, puoi entrare nelle tessere Buio e attraversare i muri. Entrare in una tessera occupata da un altro giocatore non causa un attacco da parte di quel giocatore.

Mentre ti trovi in superficie, non puoi entrare nelle tessere Buio e non puoi attraversare i muri. Quando raggiungi una tessera occupata dal Cavaliere o da una Tribù Goblin, causi un attacco solo se la loro Forza è abbastanza alta da poterti attaccare: maggiore della tua Corazza per la Tribù Goblin; pari o maggiore della tua Corazza per il Cavaliere.

UCCIDERE GOBLIN

Ogni volta che usi i poteri Artiglio, Squarcio o Sibilo contro i Goblin, aumenta il tuo indicatore di Goblin Divorati del numero di Popolazione persa dalle Tribù Goblin colpite.

UCCIDERE IL LADRO

Se uccidi il Ladro usando i poteri Artiglio o Squarcio, pesca carte Potere pari al Livello di Bottino del Ladro.

2) Raccogli Tesori

Dopo aver completato tutte le tue azioni di movimento per il turno in corso, puoi raccogliere eventuali segnalini Tesoro presenti sulla tua tessera.

Se raccogli un segnalino Tesoro, dallo alla Caverna per soddisfare la tua condizione di Avidità: sposta un cubo dal tracciato Avidità al tracciato Veglia.

Se raccogli più di un segnalino Tesoro, tienili tutti tranne il primo. Li restituirai alla Caverna nei prossimi turni, un segnalino per turno.

Se tutti i quattro cubi Avidità del relativo tracciato sono stati rimossi, rimetti qualsiasi segnalino Tesoro che raccogli nella riserva della Caverna senza ottenere alcun effetto.

3) Piazza Gemma del Drago

Puoi piazzare **una** Gemma del Drago a tua scelta, se ne possiedi, sulla tessera Caverna su cui ti trovi.

4) Rimpiazza la Mano

Scarta **tutte** le carte rimanenti nella tua mano, mescola tutte le carte Potere e poi pesca un numero di carte pari al tuo valore di Spirito.

GEMME & ALTRI GIOCATORI

Quando un altro giocatore raccoglie una Gemma, quel giocatore tira il Dado del Drago e si comporta come segue:

Cavaliere: Se il dado colpisce lo spazio centrale, il Cavaliere perde 2 Coraggio. Se non lo colpisce, il Cavaliere guadagna 5 Coraggio.

Goblin: Se il dado colpisce lo spazio centrale, la Tribù si disperde. Se non lo colpisce, la Tribù può raziare la Gemma (*vedi il capitolo dei Goblin per dettagli sull'azione Raziare*).

Quando il Cavaliere o una Tribù Goblin raccolgono una Gemma, dopo aver risolto questi effetti, la Gemma ritorna nella tua riserva.

Ladro: Se il dado colpisce lo spazio centrale, il Ladro viene ucciso (*non ottieni il bonus del Livello di Bottino se il Ladro muore in questo modo*).

Il ladro può prendere la Gemma e tentare di metterla al sicuro soltanto se non viene colpito o se spende un altro cubo Azione per evitare di tirare il dado.

Finché il Ladro non ha messo al sicuro la Gemma, puoi ancora utilizzare il simbolo della Gemma per i tuoi poteri. Quando mette al sicuro la Gemma, questa ritorna nella tua riserva. Se il Ladro viene ucciso prima di aver messo al sicuro la Gemma, lasciala sulla tessera dove è stato ucciso.

Risvegliarsi ed Emergere

Il Drago ha dormito per centinaia di anni e deve Risvegliarsi dal lungo sonno prima di emergere dal sottosuolo.

Per risvegliarti, devi rimuovere cubi Pigrizia dai relativi tracciati: **Avidità**, **Fame** e **Orgoglio**. Durante il tuo turno puoi rimuovere cubi Pigrizia soddisfacendo le condizioni indicate sulla tua plancia giocatore, come segue.

Avidità: Raccogli un segnalino Tesoro e rimettilo nella riserva della Caverna (*4 cubi*).

Fame: Diminuisce di 2 il valore del tracciato Goblin Divorati (*4 cubi*).

Orgoglio: Rivela una tessera Evento (*4 cubi*), **oppure** piazza una Gemma del Drago quando c'è già almeno un'altra Gemma sulla mappa (*1 cubo*), **oppure** non muoverti nel turno corrente (*1 cubo*).

Quando soddisfi una condizione di Pigrizia sposta il relativo cubo da quel tracciato al tracciato Veglia. Puoi spostare massimo 3 cubi per turno, ma solo 1 cubo per ogni tracciato (*tutte e tre le condizioni di Orgoglio fanno parte del tracciato Orgoglio*).

Ti **risvegli** quando sono stati spostati almeno 11 cubi Pigrizia sul tuo tracciato Veglia. Rimpiazza la pedina Drago Dormiente con la pedina Drago Risvegliato (*Una volta sveglio non puoi riaddormentarti, anche se il tuo tracciato Veglia si abbassa sotto il valore 11*).

EMERGERE

Una volta sveglio, per spostarti dal sottosuolo alla **superficie** devi terminare il tuo turno su una tessera Cristallo. Quando accade, considerati immediatamente in superficie. Se c'è un segnalino Cristallo su quella tessera, viene distrutto.

Mentre sei in superficie, quando raggiungi una tessera occupata da un altro giocatore devi risolvere un attacco come se quel giocatore ti avesse attaccato (*vedi la sezione Attaccare il Drago nel capitolo del Cavaliere o la sezione Attaccare nel capitolo dei Goblin*). Questo attacco non influisce sulla tua capacità di movimento.

Una volta in superficie, vinci la partita quando raggiungi la tessera Ingresso.

ATTENZIONE

Mentre sei in superficie o una volta cominciato il Crollo, il Cavaliere può attaccarti senza dover usare la Bomba. Inoltre, se ti trovi in superficie, il Cavaliere può attaccarti più di una volta nel suo turno, ogni volta spendendo un Incontro.

RIVELARE TESSERE

Alcuni dei poteri del Drago rivelano tessere, anche più di una alla volta. Quando riveli delle tessere, capovolgile nell'ordine che preferisci, ruotando ognuna di esse in modo che formi un sentiero se possibile senza interruzioni verso la tessera Ingresso. Quando hai finito, la Caverna aggiunge tessere Buio a tutti i bordi aperti delle tessere sulla mappa.

Se riveli una tessera Evento, piazza un segnalino Evento. Per entrare in queste tessere, il Cavaliere dovrà spendere un Incontro.

Se riveli una tessera Imboscata, i Goblin non ti attaccano e non attaccano neanche il Cavaliere quando e se raggiunge quella tessera.

Se riveli una Stanza del Tesoro, piazza un segnalino Tesoro.

Se riveli una tessera Cristallo, piazza un segnalino Cristallo.

Se riveli una tessera Cripta, piazza un segnalino Cripta.

POTERI

Artiglio:  Tira il Dado del Drago per attaccare. **Tessere colpite:** Tutte le Tribù Goblin si disperdono e tu divori un numero di Goblin pari al numero della loro Popolazione dispersa. Puoi spostare il Cavaliere di 1 spazio. Uccidi il ladro.

Fiammata:  Tira il Dado del Drago. Le tessere Buio colpite vengono rivelate.

Ala:  Muoviti di massimo 2 tessere in linea retta oppure muoviti di 1 tessera attraverso un muro.

Sibilo:  +  Costringi una Tribù Goblin in un qualsiasi punto della mappa a diventare Nascosta e perdere 1 Popolazione. Divori 1 Goblin.

Slittamento:  +  Muovi un cubo Pigrizia su un altro tracciato Pigrizia con uno spazio libero.

Colpo:  +  Sposta una Gemma del Drago o un segnalino Tesoro, presente su uno spazio adiacente, di 5 spazi in una qualsiasi direzione.

Vampata:  +  Rivela tutte le tessere Buio circostanti.

Scintilla:  +  Rivela una tessera Buio in un qualsiasi punto della mappa.

Spinta:  +  Sposta il Cavaliere, presente su uno spazio adiacente, di massimo 3 spazi.

Ruggito:  +  Piazza il segnalino Ruggito in modo che nasconda il costo di questa abilità. Quando tiri il Dado del Drago, puoi spendere il segnalino Ruggito per ritirare il Dado del Drago.

Squarcio:  +  +  Attacca il Cavaliere, tutte le Tribù Goblin o il Ladro, sulla tua tessera. Il Cavaliere perde 5 Coraggio. Le Tribù Goblin abbassano la loro Popolazione a 0 e tu divori tanti Goblin quanta è la Popolazione persa. Uccidi il ladro.

Muro di Fiamme:  +  +  Piazza il segnalino Muro di Fiamme su una tessera adiacente visibile. **Entrando nella tessera:** Il Cavaliere perde 5 Coraggio. Una Tribù Goblin perde 1 Popolazione. Il Ladro viene ucciso. Tu non vieni danneggiato dal Muro di Fiamme. All'inizio del tuo prossimo turno, rimetti il segnalino Muro di Fiamme nella tua riserva.

Distruzione:  +  +  Distruggi un segnalino Cristallo sulla tua tessera, rimuovendolo dal gioco.

Ira:  +  +  +  Tira il Dado del Drago. **Tessere colpite:** La tessera crolla. Tutte le Tribù Goblin si disperdono. Sposta tutti i segnalini degli altri giocatori su uno spazio adiacente. Se il crollo di questa tessera ha diviso la mappa, ricongiungi la mappa.

IL DADO DEL DRAGO



I tuoi poteri Artiglio, Fiammata, Ira e diversi altri effetti richiedono il tiro del Dado del Drago per determinare quali tessere saranno colpite. Lo spazio centrale sul dado rappresenta la tessera occupata dal giocatore che tira il dado, mentre gli altri spazi rappresentano le tessere circostanti.

Ogni volta che tiri il dado, applica l'effetto a tutti gli spazi bianchi mostrati sulla faccia del dado, eccetto gli spazi aperti (*senza tessere*) sulla mappa.



La Caverna

Come Vincere

Fai crollare la Caverna. Per farlo, devi prima piazzare tutte le tessere Caverna, poi distruggere tessere Caverna finché non sono crollate almeno 5 tessere Cristallo.

Preparazione

Se non c'è un giocatore Cavaliere lascia le carte Tesoro, le carte Evento e i segnalini Evento nella scatola.

SEGNALINI

Metti nel sacchetto i segnalini Presagio.

Posiziona 10 segnalini Tesoro sulla tua plancia giocatore. Se c'è un giocatore Ladro, posiziona 12 segnalini Tesoro invece di 10.

Metti i segnalini Cristallo, Evento e Frana vicino alla tua plancia.

CARTE

Mescola separatamente il mazzo Tesori e il mazzo Eventi, poi mettili vicino alla tua plancia (leggi la sezione Tesori e la sezione Eventi per maggiori dettagli).

TESSERE

Pesca una mano di 3 tessere Caverna dalla pila delle tessere.

Riepilogo del Turno

Durante il tuo turno, risolvi le seguenti fasi in ordine:

1. **Raccogli Segnalini Presagio**
2. **Forma la Caverna**
3. **Piazza Tesori**

Il tuo turno termina quando hai completato queste tre fasi.

TESSERE CAVERNA

Ogni volta che piazzhi una tessera Caverna, pescane immediatamente un'altra per rimpiazzarla.

Ogni volta che **durante il tuo turno** devi piazzare delle tessere Caverna, prima devi sempre piazzare le tessere Cristallo che hai nella tua mano (durante i turni degli altri giocatori, non devi piazzare prima le tessere Cristallo).

Quando una tessera è appena stata rivelata o comunque quando una qualsiasi tessera sulla mappa mostra un bordo aperto, piazza una delle tessere Caverna della tua mano. Piazzala adiacente al bordo aperto e a faccia in giù.

Quando nello stesso momento vengono rivelate più tessere Caverna, puoi riempire i bordi aperti in qualsiasi ordine.

Puoi esaminare le tessere Buio sulla mappa in qualsiasi momento. Non rivelarle a nessuno.

1) Raccogli Segnalini Presagio

Prendi un numero di segnalini Presagio pari alla somma dei segnalini Tesoro e dei segnalini Cristallo presenti sulla mappa (compresi i segnalini Tesoro raccolti dal ladro ma non ancora messi al sicuro):

SEGNALINI TESORO + SEGNALINI CRISTALLO	SEGNALINI PRESAGIO
0	1
1	2
2-3	3
4-6	4
7-10	5
11+	6

USARE I PRESAGI

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi usare un presagio spendendo segnalini Presagio pari al suo costo. Per usare un presagio, devi spendere il numero richiesto di segnalini Presagio rimettendoli nel sacchetto.

Ogni presagio indica che tipi di segnalini Presagio possono essere scartati per pagarne il costo. Puoi scartare una qualsiasi combinazione dei simboli mostrati, anche lo stesso simbolo più volte.

Puoi usare un presagio tutte le volte che vuoi, pagandone il costo ogni volta. Puoi conservare i segnalini Presagio non utilizzati per i turni successivi.

I tre costi indicati, da sinistra a destra, per i presagi Odio e Antico Bottino sono i costi per la loro prima, seconda e terza attivazione nello stesso turno. La seconda e terza attivazione nello stesso turno prevedono costi via via più elevati.

2) Forma la Caverna

Scegli una tessera dalla tua mano e piazzala, girata dal lato Buio, adiacente a una qualsiasi altra tessera sulla mappa. Se in mano hai delle tessere Cristallo, devi piazzarle prima di qualsiasi altra tessera (le tessere piazzate durante i turni degli altri giocatori non devono essere per forza tessere Cristallo).

Una volta piazzata l'ultima tessera dalla mano, il Crollo inizia nel tuo prossimo turno.

3) Piazza Tesori

Piazza un segnalino Tesoro su una tessera Buio non occupata dalla pedina di un giocatore o da un altro segnalino Tesoro. Se non c'è nessuna tessera con questi requisiti, non piazzare il segnalino Tesoro.

Il Crollo

Una volta che il Crollo è iniziato, durante la fase Forma la Caverna del tuo turno, rimuoverai tessere invece di aggiungerle. Ad ogni turno, rimuovi 3 tessere dal gioco. Tieni il conto delle tessere Cristallo rimosse (se non c'è un giocatore Caverna, ogni giocatore rimuove 3 tessere alla fine del proprio turno).

Le tessere che toccano solo un'altra tessera devono essere rimosse per prime, poi vanno rimosse le tessere che toccano solo altre due tessere. Se viene rimossa una tessera buio, rivelala e controlla che non sia una tessera Cristallo.

Se viene rimossa una tessera contenente dei segnalini, rimetti i segnalini nelle riserve dei rispettivi proprietari.

A parità di requisiti, una tessera Cristallo deve essere sempre rimossa per prima. In nessun caso è possibile rimuovere la tessera Ingresso.

I segnalini Cristallo rimossi durante il Crollo **non** contano per le condizioni di vittoria degli altri giocatori.

Se viene rimossa una tessera occupata da una pedina giocatore, quel giocatore deve spostarsi immediatamente su una tessera adiacente.

Se nessuna tessera adiacente consente alla pedina giocatore di rimanere sulla mappa senza causare un attacco, quella tessera viene ignorata e ne va rimossa un'altra al suo posto.

Se vengono rimosse 5 tessere Cristallo, la Caverna crolla e la partita termina. La Caverna (se presente) vince e tutti gli altri giocatori perdono!

ALTRI GIOCATORI

Il Drago può utilizzare il suo potere Ira per far crollare delle tessere e i Goblin possono usare la loro carta Segreti Crollo. Tali crolli vanno risolti come segue.

Prima del Crollo: Qualsiasi tessera Cristallo crollata va rimossa dal gioco e **conta** per le condizioni di vittoria della Caverna. Tutte le altre tessere crollate vengono piazzate in fondo alla pila delle tessere Caverna.

Se la rimozione delle tessere provoca una divisione della mappa, il giocatore che ha causato tale divisione deve ricongiungere le diverse sezioni.

Dopo aver fatto crollare le tessere ed effettuato i ricongiungimenti necessari, metti nuove tessere Buio adiacenti a eventuali bordi aperti delle tessere.

Durante il Crollo: Tutte le tessere crollate vengono rimosse dal gioco. Le tessere Cristallo **contano** per le condizioni di vittoria della Caverna.

PRESAGI

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi usare un presagio rimettendo nel sacchetto segnalini Presagio pari al suo costo.

Pipistrelli Giganti

Costo: 1 presagio - Prendi di mira un segnalino Tesoro, il Cavaliere o una Tribù Goblin. Sposta il bersaglio di massimo 3 spazi.

Spore Soporifere

Costo: 3 presagi - Prendi di mira un giocatore. Il Cavaliere perde 5 Coraggio. I Goblin abbassano a 1 la Popolazione di una Tribù. Il Drago prende un cubo Pigrizia dal tracciato Veglia e lo rimette in un tracciato Pigrizia. Il Ladro perde un avanzamento, ma tiene il segnalino Tesoro. Il bersaglio sceglie quale segnalino o quale Tribù sarà colpita.

Frana

Costo: 2 presagi - Metti un segnalino Frana sul bordo tra due tessere qualsiasi che non abbiano muri. I segnalini Frana assegnati contano come muri. Se tutti i segnalini Frana sono già stati assegnati, puoi spostarne uno.

Odio

Costo: 1 > 2 > 3 presagi - Piazza una tessera. Durante il Crollo, rimuovi invece una tessera.

Antico Bottino

Costo: 1 > 2 > 3 presagi - Piazza un segnalino Tesoro, seguendo le regole della fase Piazza Tesori.

Maledizione del Cristallo

Costo: 1 presagio - Ruota una tessera in una qualsiasi direzione ortogonale, oppure piazza un segnalino Evento su una tessera Evento senza segnalino, oppure sposta le prime 3 carte del mazzo Eventi in fondo al mazzo.

TESORI

Se il Cavaliere prende un segnalino Tesoro tu peschi 2 carte Tesoro, ne scegli una da consegnargli e metti l'altra carta in fondo al mazzo Tesori. Il Cavaliere può accettare o rifiutare la carta Tesoro.

Se il Cavaliere rifiuta, ottiene 5 Coraggio e rimuove la carta Tesoro dal gioco. Se non ci sono più carte Tesoro, il Cavaliere ottiene sempre 5 Coraggio.

Se una Tribù Goblin prende un segnalino Tesoro, la sua Furia aumenta di 1.

Se il Drago termina il suo movimento su un segnalino Tesoro, può prenderlo per togliere un cubo Pigrizia dal suo tracciato Avidità.

I segnalini Tesoro raccolti dal Cavaliere, dai Goblin o dal Drago ti vengono restituiti immediatamente (*leggi la fase Raccogli Tesori del Drago per maggiori dettagli*).

Durante la fase Raccogli Segnalini Presagio, quando determini la quantità di segnalini da pescare, devi conteggiare nel totale anche i segnalini Tesoro raccolti dal ladro ma non ancora messi al sicuro.

Quando il Ladro mette al sicuro il Tesoro, posizionandolo nella propria plancia giocatore, questo non sarà più conteggiato durante questa fase e, per il resto della partita, non potrà più essere rimesso sulla mappa.

EVENTI

Quando il Cavaliere rivela una tessera Evento o raggiunge una tessera occupata da un segnalino Evento, pesca 3 carte Evento, sceglie una da risolvere e metti le altre in fondo al mazzo Eventi. Gli Eventi sono sempre risolti dal Cavaliere.

Le carte Evento giocate vengono rimosse dal gioco. Se tutte le carte Evento sono state giocate, non rimescolarle. Ignora le tessere e i segnalini Evento per il resto della partita.

Puoi esaminare in qualsiasi momento le 3 carte in cima al mazzo Eventi.

FRANE

Un segnalino Frana è un muro.

Quando usi un presagio Frana, piazza un segnalino Frana nel punto di contatto di due tessere Caverna adiacenti. Se tutti e tre i segnalini sono già stati piazzati, puoi spostarne uno.

Se una delle tessere viene ruotata o rimossa, rimetti il segnalino Frana nella tua riserva.

Il Ladro

Come Vincere

Per spezzare la maledizione eterna che ti affligge, recupera e metti al sicuro 6 Tesori o segnalini Gemma del Drago.

Preparazione

Piazza il dado Azione, i cubi Azione e i segnalini Statistica, girati dal lato grigio chiaro, vicino alla tua plancia giocatore.

Metti il segnalino Bottino sullo spazio "3" del tracciato Livello di Bottino.

All'inizio del tuo primo turno, posiziona la pedina del Ladro sulla tessera Ingresso.

Metti i segnalini Cripta vicino alla tua plancia.

Riepilogo del Turno

Durante il tuo turno, risolvi le seguenti fasi in ordine:

1. Assegna Segnalini Statistica
2. Muovi ed esegui Azioni

Il tuo turno termina quando hai esaurito il Movimento o i cubi Azione oppure quando scegli di passare. Alla fine del tuo turno, rimuovi tutti i cubi Azione dalla tua plancia.

1) Assegna Segnalini Statistica

Prendi i tuoi 3 segnalini Statistica e assegnane uno a ciascuno degli spazi **Movimento**, **Furtività** e **Furto** della tua plancia.

Dopo aver assegnato i segnalini Statistica, metti sulla plancia un numero di **cubi Azione** pari al tuo valore di Furto. I tuoi segnalini Statistica rimangono al loro posto fino al tuo prossimo turno, quando li assegnerai nuovamente.

STATISTICHE

Il **Movimento** è la distanza, misurata in tessere, che puoi coprire durante il tuo turno.

La **Furtività** determina quanto successo hai nell'evitare attacchi di altri giocatori.

Il **Furto** è il numero di cubi Azione a tua disposizione per ogni turno.

2) Muovi ed esegui Azioni

Puoi, in qualsiasi ordine, muoverti spendendo Movimento e svolgere azioni spendendo cubi Azione dalla tua plancia giocatore.

Ogni azione costa uno o più cubi Azione. Spendere più cubi Azione migliorerà l'efficacia dell'azione o la sua probabilità di successo.

Pagando il numero di cubi Azione richiedi, puoi svolgere un'azione tutte le volte che vuoi.

Puoi entrare nelle tessere Buio e tessere Luce anche occupate da altri giocatori. Tuttavia, non puoi attraversare muri o terreni invalicabili (vedi il capitolo *Tessere Terreno*) a meno che non usi l'azione Arrampicare.

Se termini il Movimento per il turno in corso in una tessera Buio, **puoi** guardarla e poi **puoi** rivelarla, orientandola in una direzione a tua scelta (se riveli una tessera *Imboscata*, i *Goblin* non ti attaccano e non attaccano il Cavaliere se la raggiunge nei turni successivi).

Puoi prendere di mira ogni altro giocatore con un'azione **solo una** volta per turno e solo se il tuo valore di Furtività è **maggiore** del valore di Percezione del bersaglio (leggi la sezione *Interagire con gli Altri per maggiori dettagli*).

SACCHEGGIARE

Raccogli un Tesoro o una Gemma del Drago presente nel tuo spazio.

1 Cubo: Prendi il Tesoro o la Gemma. Se hai preso una Gemma del Drago, tira il Dado del Drago. Se il dado colpisce lo spazio centrale, vieni ucciso. (*E' una trappola!*)

2 Cubi: Prendi la Gemma del Drago senza tirare il Dado del Drago (*disinneschi la trappola*).

ARRAMPICARE

Trova nuove strade per esplorare la Caverna.

2 Cubi: Attraversa un muro.

3 Cubi: Attraversa un terreno invalicabile. Non puoi terminare il movimento qui.

Avanzamento: Attrezzatura da Arrampicata. Usare l'azione Arrampicare costa 1 cubo Azione in meno.

Usare questa azione non riduce il costo in Movimento richiesto per fare questi movimenti.

BORSEGGIARE

Attacca per rubare tesori a un altro giocatore nel tuo spazio.

1 Cubo: Tira il dado Azione. Hai successo con 4 o più.

2 Cubi: Tira il dado Azione. Hai successo con 2 o più.

3 Cubi: Successo (*nessun tiro richiesto*).

Avanzamento: Mano Lesta. Quando usi l'azione Borseggiare, una volta per turno, puoi tirare di nuovo il dado Azione.

Se l'azione ha successo, prendi un segnalino Tesoro dalla riserva della Caverna e interagisci con il bersaglio come segue:

Quando borseggi il **Cavaliere**, puoi scegliere una carta Tesoro in tuo possesso (*se la carta non è rivelata, scegliila casualmente*) da spostare in fondo al mazzo Tesori. Se Cavaliere non possiede carte Tesori da prendere, non può essere preso di mira con questa azione.

Quando borseggi una **Tribù Goblin**, puoi scartare 1 carta Segreti (*Puoi scartare qualsiasi carta coperta. L'unica carta rivelata che puoi scartare è il Rubino dei Goblin*). Se non hanno carte Segreti da scartare, i Goblin non possono essere presi di mira con questa azione.

Quando borseggi il **Drago**, sposta 1 cubo Pigrizia dal suo tracciato Veglia al suo tracciato Avidità. Se non c'è almeno uno spazio disponibile sul tracciato Avidità, il Drago non può essere preso di mira con questa azione.

SCASSINARE

Apri un segnalino Cripta nel tuo spazio.

1 Cubo: Tira il dado Azione. Hai successo con 4 o più.

2 Cubi: Tira il dado Azione. Hai successo con 2 o più.

3 Cubi: Successo (*nessun tiro richiesto*).

Avanzamento: Kit da Scassinatore. Usare l'azione Scassinare costa 1 cubo Azione in meno.

Se questa azione ha successo, rimuovi il segnalino Cripta e prendi un segnalino Tesoro dalla riserva della Caverna. Puoi tentare di aprire ciascuna Cripta **solo una** volta per turno.

PUGNALARE ALLE SPALLE

Attacca per ferire un altro giocatore nel tuo spazio.

1 Cubo: Applica la Ferita Leggera.

2 Cubi: Applica la Ferita Moderata.

3 Cubi: Applica la Ferita Grave.

Avanzamento: Balestra. Puoi usare l'azione Pugnalarle alle Spalle per attaccare un giocatore visibile fino a 3 spazi di distanza.

Ferite da Pugnalarle alle Spalle

	CAVALIERE	GOBLIN	DRAGO
Leggera	Perde 1 Coraggio	La Tribù perde 1 Popolazione	Scarta 1 Carta
Moderata	Perde 3 Coraggio	La Tribù perde 2 Popolazione	Scarta 2 Carte
Grave	Perde 5 Coraggio	La Tribù perde 3 Popolazione	Scarta 3 Carte

Se in qualsiasi momento devi prendere un segnalino Tesoro ma la riserva della Caverna è esaurita, ne puoi prendere uno da un qualsiasi punto della mappa.

NASCONDERE BOTTINO

Ucciderti sarà meno redditizio.

X Cubi: Abbassa il tuo Livello di Bottino del numero di cubi Azione spesi.

Interagire con gli Altri

Se spendi azioni per prendere di mira un avversario o se un altro giocatore ti rende bersaglio di un attacco (o di altre azioni), **devi sempre** prima confrontare la tua Furtività con la Percezione dell'avversario.

Quando il Cavaliere o i Goblin vogliono prenderti di mira, la loro Percezione deve essere **maggiore** della tua Furtività.

Il Drago e la Caverna possono **sempre** prenderti di mira.

Quando vuoi usare l'azione Borseggiare o Pugnalarlo alle Spalle sul Cavaliere o sui Goblin, la tua Furtività deve essere **maggiore** della loro Percezione.

Quando vuoi usare l'azione Borseggiare o Pugnalarlo alle Spalle sul Drago, la tua Furtività deve essere **maggiore** della Corazza del Drago.

Se un altro giocatore ti attacca con successo, vieni ucciso.

DETERMINARE LA PERCEZIONE

I valori di Percezione degli altri giocatori vengono determinati come segue:

Cavaliere: La sua Percezione parte da 1. Può aumentarla assegnando cubi Ero e al tracciato Percezione.

Goblin: La Percezione di una Tribù è pari alla sua Popolazione +1.

Drago: Non ha un valore di Percezione.

Caverna: Non ha un valore di Percezione.

Trasportare e Mettere al Sicuro

Quando raccogli un segnalino Tesoro o Gemma del Drago, mettilo nel tuo spazio Segnalini non al Sicuro. Per **metterlo al sicuro**, devi riportarlo alla tessera Ingresso. Ogni Tesoro o Gemma del Drago che trasporti abbassa la tua Furtività di 1.

Se raggiungi la tessera Ingresso, dopo aver risolto eventuali effetti, metti al sicuro tutti i tuoi Tesori e le tue Gemme del Drago.

Quando metti al sicuro una Gemma del Drago, restituiscila al Drago sostituendola con un segnalino Tesoro preso dalla riserva della Caverna. Quando metti al sicuro un segnalino Tesoro, posizionalo su uno **spazio Avanzamento** (vedi sezione Avanzamenti) della tua plancia e imposta a 3 il Livello di Bottino sulla tua plancia giocatore.

Se metti al sicuro 6 segnalini Tesoro, spezzi la maledizione e vinci la partita.

I segnalini Tesoro messi al sicuro non possono essere persi.

I simboli sulle Gemme del Drago non al sicuro possono comunque essere spesi dal Drago per attivare poteri e i segnalini Tesoro non al sicuro vengono utilizzati per il calcolo di quanti segnalini Presagio la Caverna può pescare all'inizio del suo turno.

Morire

Quando vieni ucciso, abbandoni sulla tua tessera tutti i segnalini Tesoro e le Gemme del Drago che stavi trasportando e metti la pedina del Ladro sulla tua plancia.

Puoi recuperare i segnalini Tesoro e le Gemme abbandonati ritornando sulla tessera e usando l'azione Bottino. Gli altri giocatori possono raccoglierti normalmente.

Quando vieni ucciso, il giocatore che ti ha ucciso guadagna immediatamente un bonus. L'ammontare del bonus dipende dal tuo Livello di Bottino:

	CAVALIERE	GOBLIN	DRAGO
Livello 3	Guadagna 3 Coraggio	Pesca 3 Segreti o Guadagna 3 Furia	Pesca 3 carte Potere
Livello 2	Guadagna 2 Coraggio	Pesca 2 Segreti o Guadagna 2 Furia	Pesca 2 carte Potere
Livello 1	Guadagna 1 Coraggio	Pesca 1 Segreto o Guadagna 1 Furia	Pesca 1 carta Potere
Livello 0	No Bonus	No Bonus	No Bonus

All'inizio del tuo primo turno successivo alla tua morte, metti la pedina Ladro sulla tessera Ingresso (la maledizione del Ladro lo rende immortale: egli ritorna sempre, nel perenne tentativo di raccogliere tesori finché la maledizione non viene spezzata)

Avanzamenti

Gli Avanzamenti aiutano il Ladro a diventare più veloce, più efficiente e più abile.



Quando metti al sicuro un segnalino Tesoro, devi posizionalo su uno **spazio Avanzamento** e ottieni immediatamente quell'Avanzamento. Un segnalino assegnato non può essere spostato.

Se la Caverna rimuove uno dei tuoi Avanzamenti con il presagio Spore Soporifere, rimuovi il segnalino Tesoro che indicava l'Avanzamento ma tienilo sulla tua plancia giocatore. Conta comunque per la tua condizione di vittoria.

ALTRI AVANZAMENTI

In aggiunta agli Avanzamenti mostrati per ogni azione, sono disponibili anche quelli indicati qui sotto:

Aumento Statistiche: Gli Avanzamenti +1 Movimento, +1 Furtività e +1 Furto aumentano permanentemente di 1 le rispettive statistiche. (Questo bonus si aggiunge al valore indicato dal segnalino Statistica assegnato, permettendo ad ogni statistica di raggiungere un valore massimo di 5).

Capovolgi Segnalini Statistica: Questi Avanzamenti aumentano il valore dei tuoi segnalini Statistica. Devi piazzare i segnalini Tesoro negli spazi di questo Avanzamento da sinistra a destra.

Quando ottieni l'Avanzamento 2 → 3, capovolgi il segnalino Statistica "2" sul suo lato nero "3".

Quando ottieni l'Avanzamento 3 → 4 capovolgi il segnalino Statistica "3" sul suo lato nero "4".

Quando ottieni l'Avanzamento TUTTI 4, considera tutti i tuoi segnalini Statistica come se mostrassero un "4". (Dato che tutti i segnalini Statistica hanno ora lo stesso valore, non dovrai più assegnarli).

Evasione Sovrannaturale: La prima volta in ogni turno che vieni attaccato da un altro giocatore, tira il dado Azione. Se ottieni 4 o più, l'attacco fallisce e tu puoi immediatamente muoverti di 1 spazio.



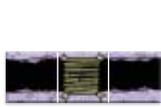
Variante Terreno

Potete aggiungere tessere Terreno per creare una mappa più varia creando nuovi ostacoli ed opportunità per i giocatori.

La variante Terreno è facoltativa: i giocatori decidono prima di iniziare la partita se utilizzare o meno le tessere Terreno.

Tipi di Terreni

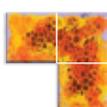
Sono inclusi sei tipi di tessere Terreno:



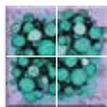
Canyon



Lago



Magma



Foresta di Funghi



Abissi (x3)



Fiume

Posizionare il Terreno

Il Terreno viene posizionato la **prima** volta in ogni round che viene rivelata una tessera Evento: non ha alcuna importanza quale giocatore sia attivo in quel momento. Nessun Terreno può essere posizionato dopo l'inizio del Crollo.

E' sempre la Caverna a scegliere e piazzare le tessere Terreno. Se non c'è un giocatore Caverna, il giocatore che ha rivelato la tessera Evento sceglie e piazza la tessera Terreno.

Le tessere Terreno vanno posizionate il più vicino possibile alla pedina del giocatore che ha rivelato la tessera Evento.

Posizionate sempre le tessere Terreno **dopo** aver riempito tutti i bordi aperti con tessere Caverna.

Una tessera Terreno non può mai toccare un'altra tessera Terreno (*nemmeno in diagonale*) e deve essere piazzata in modo che condivida almeno un bordo con una tessera Caverna. Se non è disponibile una posizione valida, non piazzate la tessera Terreno.

I bordi delle tessere Terreno sono considerati aperti per quanto riguarda il movimento, anche se non richiedono mai il piazzamento di tessere Buio. L'unica eccezione è la tessera Canyon: lo spazio occupato dal ponte viene considerato come una tessera Luce (*vedi regole del Canyon per maggiori dettagli*).

Regole dei Terreni

Molte tessere Terreno occupano più spazi delle tessere Caverna. Una tessera Terreno singola potrebbe occupare più di uno spazio, secondo la definizione del glossario (*pagina 5*).

I giocatori possono spostarsi tra le tessere Terreno e le tessere Caverna, a patto che il bordo condiviso non sia bloccato da un muro e che nessuno spazio sia un terreno invalicabile.

Una volta per azione o Incontro, qualsiasi giocatore può lasciare una tessera Terreno attraverso qualsiasi bordo, anche andando in uno spazio aperto. Se un giocatore raggiunge uno spazio aperto, mettete una tessera Buio in quello spazio come se doveste riempire uno spazio aperto adiacente ad una tessera Luce. Se il Cavaliere raggiunge in questo modo una tessera Buio, deve comunque rivelarla e risolverla (*spendendo un Incontro*).

Le tessere Terreno non sono né tessere Buio né tessere Luce. Tutti i giocatori possono attraversarle e attaccare un giocatore sulla tessera senza penalità, a meno che la tessera Terreno in questione non specifichi il contrario.

Quando l'ultima tessera Caverna normale viene messa sulla mappa, inizia il Crollo. Durante il Crollo, le tessere Terreno possono essere rimosse solo se metà o più dei loro bordi è esposta, a discrezione del giocatore che sta facendo crollare le tessere.

Le tessere Terreno crollate sono conteggiate nel totale di tessere che devono crollare ad ogni turno.

Una tessera Terreno colpita dalla carta Segreti dei Goblin *Crollo* o dal potere Ira del Drago viene rimossa dalla mappa, ma può essere rimessa in gioco in seguito durante la partita.

Effetti dei Terreni

Ogni tipo di tessera Terreno ha un effetto specifico sulla partita, come indicato di seguito:

CANYON

Quando viene piazzato il Canyon, lo spazio centrale del Ponte deve toccare una tessera Caverna, poi una tessera Buio va piazzata immediatamente dal lato opposto del Ponte.

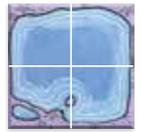


I due spazi esterni della tessera Canyon sono **terreno invalicabile**, che non può essere raggiunto o attraversato con il normale movimento.

Mentre si trova in superficie, il Drago può attraversare uno spazio invalicabile del Canyon, in linea retta, con un uso del suo potere Ala. Il Ladro può fare lo stesso usando la sua azione Arrampicare. Né il Drago né il Ladro possono terminare il loro movimento su un terreno invalicabile.

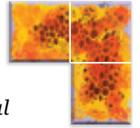
LAGO

Una Tribù Goblin che entra nella tessera Lago perde immediatamente 1 Popolazione, anche se è stata costretta a muoversi. Una Tribù Goblin considera gli spazi del Lago come tessere Luce per quanto riguarda il movimento.



MAGMA

Se il Cavaliere termina il turno in uno spazio Magma, perde 1 Salute. (*Ignorate questo effetto se al Cavaliere rimane solo 1 Salute*).



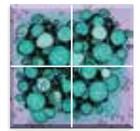
Una Tribù Goblin perde 1 Popolazione ogni volta che lascia uno spazio Magma. Se una Tribù termina il turno in uno spazio Magma, la sua Popolazione si abbassa a 0.

Se il Ladro termina il turno in uno spazio Magma, viene ucciso.

Il Drago è immune al Magma.

FORESTA DI FUNGHI

Qualsiasi giocatore nella Foresta di Funghi è protetto da tutti gli effetti esterni e può attaccare solo un'altra pedina giocatore che si trovi nello stesso spazio. Le restrizioni includono l'Arco e l'Arco Incantato del Cavaliere, le carte Segreti dei Goblin *Maledizione*, *Nascondigli* e *Fionda* (*carta promo*), i poteri del Drago Sibilo e Spinta, il presagio della Caverna Pipistrelli Giganti e gli Avanzamenti del Ladro Balestra e *Bacchetta Magica*.



ABISSI (3 PEZZI)

Quando dovete posizionare una tessera Terreno, dovete, se possibile, posizionare tutti e tre gli Abissi. Il primo deve essere piazzato il più vicino possibile al giocatore che ha rivelato la tessera Evento. Gli altri devono essere piazzati in modo che i 3 Abissi siano tra loro il più lontano possibile. Se possono essere posizionate legalmente solo 1 o 2 tessere Abissi, piazzate invece una diversa tessera Terreno.



Ai fini del movimento, considerate i tre abissi sempre adiacenti fra loro anche se i giocatori non possono mai terminare il turno in una tessera Abisso. Tra un abisso e l'altro non è mai possibile tracciare una linea di vista.

FIUME

Se durante un movimento entri in uno spazio Fiume, puoi immediatamente muoverti nella direzione della corrente, indicata dalle frecce, verso un altro spazio della tessera Fiume come movimento gratuito senza penalità. Tuttavia, per muoversi controcorrente bisogna applicare le normali regole di movimento per il Cavaliere, il Ladro e il Drago.



Una Tribù Goblin che entra in un Fiume perde subito 1 Popolazione, anche se è stata costretta a muoversi. Inoltre perde subito 1 Popolazione anche per ogni spazio in cui entra muovendosi controcorrente.

VARIANTI DEI RUOLI

Vast: *Le Caverne di Cristallo* può essere giocato da 1-5 giocatori in diverse combinazioni di ruoli secondo le regole che seguono. Queste regole sono elencate anche sulle carte Variante utilizzate in alcune varianti del gioco. Salvo dove diversamente specificato, rimangono sempre valide le regole generali.



Se questa è la vostra prima partita, consigliamo le varianti indicate con il simbolo *.

5 Giocatori

CAVALIERE CONTRO GOBLIN CONTRO DRAGO CONTRO CAVERNA CONTRO LADRO*

- Preparate e giocate tutti i ruoli usando le regole standard e le normali condizioni di vittoria.

4 Giocatori

CAVALIERE CONTRO GOBLIN CONTRO DRAGO CONTRO CAVERNA*

- Preparate e giocate tutti i ruoli usando le regole standard e le normali condizioni di vittoria.

3 RUOLI QUALSIASI CONTRO IL LADRO

- Preparate e giocate il Ladro normalmente. Il Ladro vince se mette al sicuro 6 Tesori o segnalini Gemma del Drago.
- Tutti gli altri ruoli usano la preparazione, le regole e le condizioni di vittoria elencate nella variante corrispondente nella sezione 3 Giocatori.

3 Giocatori

CAVALIERE CONTRO GOBLIN CONTRO DRAGO*

- Date al Drago la carta Variante **Antico Bottino**.
- Il Cavaliere vince se uccide il Drago.
- I Goblin vincono se uccidono il Cavaliere.
- Il Drago vince se si risveglia e fugge dalla Caverna.
- Tutti i giocatori perdono se la Caverna crolla.

CAVALIERE CONTRO GOBLIN CONTRO CAVERNA*

- Date al Cavaliere la carta Variante **Bagliore**.
- Il Cavaliere vince se distrugge 5 Cristalli e poi fugge dalla Caverna.
- I Goblin vincono se uccidono il Cavaliere.
- La Caverna vince se crolla.

CAVALIERE CONTRO DRAGO CONTRO CAVERNA

- Date al Cavaliere la carta Variante **Infestazione di Goblin** e i **segnalini Mostro**. Sulla carta **Infestazione di Goblin**, usate le regole per i Goblin Normali (riga A).
- Spostate 2 cubi Pigrizia dal tracciato Fame al tracciato Veglia sulla plancia del Drago. Questi cubi non possono essere rimessi sul tracciato Fame dalla Caverna.
- Il Cavaliere vince se uccide il Drago.
- Il Drago vince se si risveglia e fugge dalla Caverna.
- La Caverna vince se crolla.
- Se il Cavaliere viene ucciso, saltate il suo turno per il resto della partita e continuate a giocare finché non vincono il Drago o la Caverna.

GOBLIN CONTRO DRAGO CONTRO CAVERNA

- Piazzate la carta Variante **Drago di Cenere** vicino alla mappa.
- I Goblin vincono se uccidono il Drago.
- Il Drago vince se si risveglia e fugge dalla Caverna.
- La Caverna vince se crolla.

2 RUOLI QUALSIASI CONTRO IL LADRO

- Preparate e giocate il Ladro normalmente. Il Ladro vince se mette al sicuro 6 segnalini Tesoro.
- Tutti gli altri ruoli usano la preparazione, le regole e le condizioni di vittoria elencate nella variante corrispondente nella sezione 2 Giocatori, con le seguenti eccezioni:
 - La carta Variante **Antico Bottino** non viene usata.
 - La fase Piazza Tesori della Caverna è **facoltativa**, non obbligatoria. I Tesori devono comunque essere piazzati nelle tessere Stanza del Tesoro quando vengono rivelate, come di consueto.
- Date al Ladro la carta Variante **Bagliore**. Se anche un altro giocatore ha diritto alla carta **Bagliore**, mettetela allora vicino alla mappa: **entrambi i giocatori possono usarla**.
- Non rimuovete carte dal mazzo Missioni Secondarie del Cavaliere.

2 Giocatori

CAVALIERE CONTRO GOBLIN*

- Date ai Goblin la carta Variante **Antico Bottino**.
- Il Cavaliere vince se distrugge 5 Cristalli e fugge dalla Caverna.
- I Goblin vincono se uccidono il Cavaliere.
- Entrambi i giocatori perdono se la Caverna crolla.

CAVALIERE CONTRO DRAGO*

- Date al Cavaliere la carta Variante **Infestazione di Goblin** e i **segnalini Mostro**. Sulla carta **Infestazione di Goblin**, usate le regole per i Goblin Normali (riga A).
- Date al Drago la carta Variante **Antico Bottino**.
- Spostate 2 cubi Pigrizia dal tracciato Fame al tracciato Veglia sulla plancia del Drago.
- Il Cavaliere vince se uccide il Drago.
- Il Drago vince se si risveglia e fugge dalla Caverna, o se il Cavaliere viene ucciso da un'Imboscata dei Goblin.
- Entrambi i giocatori perdono se la Caverna crolla.

CAVALIERE CONTRO CAVERNA

- Rimuovete le carte **Audace** e **Occhio di Falco** dal mazzo Missioni Secondarie.
- Date al Cavaliere le carte Variante **Bagliore**, **Infestazione di Goblin** e i **segnalini Mostro**. Sulla carta **Infestazione di Goblin**, usate le regole per i Goblin Tenaci (riga B).
- Il Cavaliere vince se distrugge 5 Cristalli e fugge dalla Caverna.
- La Caverna vince se crolla o se il Cavaliere viene ucciso da un'Imboscata dei Goblin.

Varianti dei Ruoli SEGUITO

CAVALIERE CONTRO LADRO

- Date al Cavaliere la carta Variante **Infestazione di Goblin** e i **segnalini Mostro**. Sulla carta **Infestazione di Goblin**, usate le regole per i Mostri (riga C).
- Date al Ladro la carta Variante **Bagliore**.
- Il Cavaliere vince se distrugge 5 o 6 Cristalli e poi fugge dalla Caverna. (*I giocatori devono accordarsi sul numero prima di iniziare la partita*).
- Il Ladro vince se il Cavaliere viene ucciso da un'imboscata di Goblin o se mette al sicuro segnalini Tesoro in numero uguale al numero di Cristalli che il Cavaliere deve distruggere per vincere.
- Entrambi i giocatori perdono se la Caverna crolla.

GOBLIN CONTRO DRAGO*

- Piazzate la carta Variante **Drago di Cenere** vicino alla mappa.
- Date ai Goblin la carta Variante **Antico Bottino**.
- I Goblin vincono se uccidono il Drago.
- Il Drago vince se si risveglia e fugge dalla Caverna.
- Entrambi i giocatori perdono se la Caverna crolla.

GOBLIN CONTRO CAVERNA

- Date ai Goblin la carta Variante **Bagliore**.
- I Goblin vincono se distruggono 5 Cristalli.
- La Caverna vince se crolla.

GOBLIN CONTRO LADRO

- Piazzate la carta Variante **Bagliore** vicino alla mappa; entrambi i giocatori possono usarla.
- I Goblin vincono se distruggono 5 Cristalli.
- Il Ladro vince se mette al sicuro 6 segnalini Tesoro.
- Entrambi i giocatori perdono se la Caverna crolla.

DRAGO CONTRO CAVERNA

- Sposta 2 cubi Pigrizia dal tracciato Fame al tracciato Veglia sulla plancia giocatore del Drago. Questi cubi non possono essere rimessi sul tracciato Fame dalla Caverna.
- Il Drago vince se si risveglia e fugge dalla Caverna.
- La Caverna vince se crolla.

DRAGO CONTRO LADRO

- Date al Drago la carta Variante **Drago di Cenere**.
- Date al Ladro la carta Variante **Bagliore**.
- Il Drago vince se si risveglia e fugge dalla Caverna.
- Il Ladro vince se mette al sicuro 6 segnalini Tesoro.
- Entrambi i giocatori perdono se la Caverna crolla.

CAVERNA CONTRO LADRO

- Date al Ladro la carta Variante **Bagliore**.
- La fase Piazza Tesori della Caverna è **facoltativa**, non obbligatoria. I Tesori devono comunque essere piazzati nelle tessere Stanza del Tesoro quando vengono rivelate, come di consueto.
- Il Ladro vince se mette al sicuro 6 segnalini Tesoro.
- La Caverna vince se crolla.

1 Giocatore / Solitario

La Caverna non può essere giocata in modalità solitario. Rimpiazzate la carta Riepilogativa della Caverna con la carta Variante **Da Solo nel Buio**.

CAVALIERE (SOLITARIO) *

- Rimuovi le carte **Audace** e **Occhio di Falco** dal mazzo Missioni Secondarie.
- Prendi le carte Variante **Da Solo nel Buio** e **Infestazione di Goblin**, i **segnalini Mostro** e i **mazzi Evento** e **Tesori**.
- **Scegli il livello di difficoltà** per la carta **Infestazione di Goblin**:
Facile: Usa le regole per i Goblin Normali (riga A).
Media: Usa le regole per i Goblin Tenaci (riga B).
Difficile: Usa le regole per i Mostri (riga C).
- Vinci se distruggi 5 Cristalli e fuggi dalla Caverna.
- Perdi se vieni ucciso o se la Caverna crolla.

GOBLIN (SOLITARIO) *

- Prendi le carte Variante **Da Solo nel Buio** e **Bagliore**.
- Vinci se distruggi 5 Cristalli.
- Perdi se la Caverna crolla.

DRAGO (SOLITARIO) *

- Prendi la carta Variante **Da Solo nel Buio**.
Scegli il livello di difficoltà:
Facile: Sposta tutti i 4 cubi Fame nel tracciato Veglia.
Media: Sposta 2 cubi Fame nel tracciato Veglia.
Difficile: Non spostare nessun cubo Fame nel tracciato Veglia.
- Vinci se ti risvegli e fuggi dalla Caverna.
- Perdi se la Caverna crolla.

LADRO (SOLITARIO) *

- Prendi le carte Variante **Da Solo nel Buio** e **Bagliore**.
- Vinci se metti al sicuro 6 segnalini Tesoro.
- Perdi se la Caverna crolla.

VARIANTI DIFFICOLTÀ

I ruoli dei giocatori possono essere adattati per adeguarsi a differenti età, esperienze e abilità. Usare un livello più basso ridurrà la difficoltà di un ruolo, mentre un livello più alto la aumenterà.



CAVALIERE

Modificate la Salute del Drago o il numero di Cristalli che devono essere distrutti. *(Questo renderà più facile o più difficile uccidere il Drago e modificherà l'ammontare di danni che vanno inflitti alla Caverna).*

Signora (Esperto):

Il Drago inizia con Salute 7 (*indicate la Salute usando gli spazi sulla carta Variante*). Se non c'è un Drago, dovete distruggere 6 Cristalli, e distruggere un Cristallo richiede Forza 4 invece di 3.

Baronessa (Difficile):

Il Drago inizia con Salute 6 (*indicate la Salute usando gli spazi sulla carta Variante*). Se non c'è un Drago, dovete distruggere 6 Cristalli.

Cavaliere (Standard):

Il Drago inizia con Salute 5. Se non c'è un Drago, dovete distruggere 5 Cristalli.

Scudiero (Facile):

Il Drago inizia con Salute 4. Se non c'è un Drago, dovete distruggere 4 Cristalli.

Apprendista (Principiante):

Il Drago inizia con Salute 3. Se non c'è un Drago, dovete distruggere 4 Cristalli. Distruggere un Cristallo richiede Forza 2 invece di 3.

GOBLIN

Modificate la Salute del Cavaliere (*questo rende più facile o più difficile uccidere il Cavaliere*). Se non c'è un Cavaliere, usate i livelli del Cavaliere elencati qui sopra per modificare la Salute del Drago e il numero di Cristalli da distruggere a seconda della variante scelta.

Signore della Guerra (Esperto):

Il Cavaliere inizia con Salute 9 (*usate dei segnalini per indicare la Salute aggiuntiva*).

Capitano (Difficile):

Il Cavaliere inizia con Salute 8 (*usate dei segnalini per indicare la Salute aggiuntiva*).

Capobanda (Standard):

Il Cavaliere inizia con Salute 7.

Soldato (Facile):

Il Cavaliere inizia con Salute 6.

Recluta (Principiante):

Il Cavaliere inizia con Salute 5.

DRAGO

Abbassate il quantitativo di Veglia totale richiesto di 2 per ogni livello (*questo renderà più facile o più difficile il risveglio del Drago*).

Signore dei Draghi (Esperto):

Dovete raggiungere 13 Veglia e dovete aver usato il Potere Ruggito in tre turni diversi.

Drago Antico (Difficile):

Dovete raggiungere 13 Veglia.

Drago (Standard):

Dovete raggiungere 11 Veglia.

Cucciolo (Facile):

Dovete raggiungere 9 Veglia.

Neonato (Principiante):

Dovete raggiungere 7 Veglia.

CAVERNA

Rimuovete delle tessere per ogni tipo disponibile (*Imboscata, Tesoro, Evento, Cristallo e Cripta*) oppure ottenete segnalini che devono essere rimossi prima del Crollo (*questo modifica il numero di turni necessari alla Caverna per dare inizio al Crollo*).

Alcune di queste varianti richiedono di piazzare segnalini Odio. Potete usare qualunque tipo di segnalino inutilizzato, come i segnalini Tesoro o Cristallo.

Caverna Maestosa (Esperto):

Piazzate 8 segnalini Odio vicino alla vostra plancia. Quando usate il presagio Odio e avete segnalini disponibili, potete ignorare il suo effetto per rimuovere invece un segnalino. La Caverna crolla quando sono state rimosse 5 tessere Cristallo e tutti i segnalini Odio.

Caverna Profonda (Difficile):

Piazzate 4 segnalini Odio vicino alla vostra plancia. Quando usate il presagio Odio e avete segnalini disponibili, potete ignorare il suo effetto per rimuovere invece un segnalino. La Caverna crolla quando sono state rimosse 5 tessere Cristallo e tutti i segnalini Odio.

Caverna (Standard):

La Caverna crolla quando sono state rimosse 5 tessere Cristallo.

Canale Sotterraneo (Facile):

Rimuovete 1 tessera per tipo durante la preparazione. La Caverna crolla quando sono state rimosse 4 tessere Cristallo.

Tunnel di Lava (Principiante):

Rimuovete 2 tessere per tipo durante la preparazione. La Caverna crolla quando sono state rimosse 3 tessere Cristallo.

LADRO

Modificate il totale di Tesori che vanno messi al sicuro per vincere.

Re dei Ladri (Esperto):

Dovete Mettere al Sicuro 8 segnalini Tesoro, e non potete piazzare i primi 2 segnalini Tesoro messi al sicuro sugli spazi Avanzamento.

Predone (Difficile):

Dovete Mettere al Sicuro 7 segnalini Tesoro, e non potete piazzare il primo segnalino Tesoro messo al sicuro su uno spazio Avanzamento.

Ladro (Standard):

Dovete Mettere al Sicuro 6 segnalini Tesoro.

Brigante (Facile):

Dovete Mettere al Sicuro 5 segnalini Tesoro.

Furfante (Principiante):

Dovete Mettere al Sicuro 4 segnalini Tesoro.

Variante Crollo

Come metodo alternativo per aumentare la difficoltà del gioco, potete rimuovere tessere casuali durante la preparazione (*prima di aggiungere le tessere Cristallo*), questo ridurrà il numero di turni di gioco prima dell'inizio del Crollo. Si consiglia di rimuovere da 2 a 4 tessere.

VARIANTI DI VELOCITÀ

Per una partita più breve, abbassate la difficoltà di tutti i ruoli dei giocatori al livello Facile o Principiante.

Per una partita più lunga, aumentate la difficoltà di tutti i ruoli dei giocatori al livello Difficile o Esperto.

Variante Campagna

Per giocare una partita a lungo termine composta da più sessioni di *Vast: Le Caverne di Cristallo*, potete giocare in modalità Campagna, in cui i successi e i fallimenti di una partita si ripercuotono sulle partite successive.

Tutti i giocatori cominciano dal livello di difficoltà Principiante. Ogni volta che un giocatore vince, avanza al livello successivo e deve giocare a quel livello nella partita successiva (*a prescindere dal ruolo interpretato*), mentre gli altri giocatori rimangono al livello attuale.

Il primo giocatore a raggiungere il livello Esperto vince e viene nominato **Sua Vastità**.

Esempio di Turno

Turno 1 del Cavaliere

Il Cavaliere inizia il turno con 1 Movimento, 1 Percezione (quindi 1 Incontro) e 1 Forza. Si sposta dalla tessera Ingresso a una tessera adiacente. Gira la tessera e la orienta come preferisce, poi guadagna 1 Coraggio.

La tessera rivelata è una tessera Evento (🌀): la Caverna guarda le prime 3 carte Evento del mazzo Eventi e decide di giocare *Oscuro e Profondo*, mettendo le altre due carte in fondo al mazzo. Come indicato da *Oscuro e Profondo*, la Caverna pesca 2 Presagi. Dato che la tessera rivelata ha un bordo aperto, la Caverna sceglie una tessera dalla propria mano e la posiziona adiacente al bordo aperto, poi pesca una tessera dalla pila per rifornire la sua mano.

Il Cavaliere ha usato tutti i suoi Movimenti e Incontri, ma gli sono rimasti 2 cubi Eroe inutilizzati. Ne piazza uno su Percezione (ottenendo così 1 altro Incontro) e uno su Movimento (ottenendo 2 movimenti in più). Si sposta sulla tessera successiva. La rivela e la orienta, guadagnando così 1 Coraggio. La tessera è una Stanza del Tesoro (🗳️), quindi vi piazza sopra un segnalino Tesoro. Il Cavaliere, rivelando la tessera, ha già speso un'azione: può quindi raccogliere il segnalino come parte dello stesso incontro (non spende ulteriori Incontri).

Quando il Cavaliere raccoglie il segnalino, la Caverna guarda 2 carte Tesoro, sceglie e consegna la *Giavellotto*, rimettendo in fondo al mazzo Tesori l'altra carta. Il Cavaliere decide di tenere la carta. Avrebbe potuto rifiutarla ottenendo così 5 Coraggio.



Turno 1 del Drago

Durante la preparazione, il Drago ha pescato le carte *Potere Artiglio*, *Fiammata* e *Ala*. Dato che è all'inizio del suo primo turno, il Drago piazza la sua pedina nella tessera occupata dal Cavaliere.

Usando il suo movimento gratuito, il Drago si sposta alla tessera Ingresso. Scarta poi la sua carta *Fiammata* per usare il potere *Fiammata*, tirando quindi il Dado del Drago. La tessera centrale è già stata rivelata, quindi non vengono rivelate tessere.

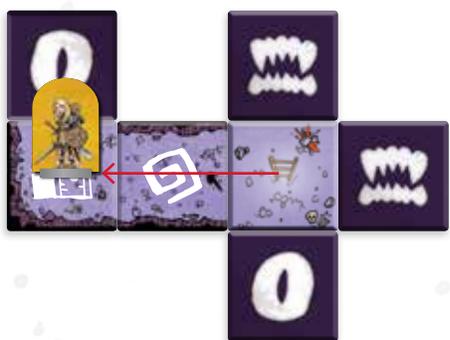


Il Drago scarta la carta *Artiglio* per usare il potere *Artiglio*, tirando quindi il Dado del Drago. Una delle tessere colpite è occupata dalla Tribù delle Zanne. La Tribù delle Zanne si disperde e perde 2 Popolazione ma guadagna 1 Furia. I Goblin rimettono quindi la pedina della tribù sulla propria plancia. Il Drago sposta a 2 il tracciato Goblin Divorati, poi lo riduce immediatamente a 0 per spostare un cubo Pigrizia dal tracciato Fame al tracciato Veglia.



Il Drago scarta quindi la carta *Ala* per usare il potere *Ala*, che gli permette di spostarsi di uno spazio.

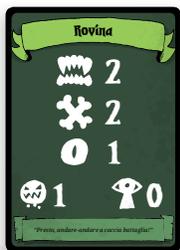
Il Drago ha concluso il proprio turno: prima di iniziare il successivo, mescolerà **tutte** le carte Potere e pescherà una nuova mano di tre carte.



Turno 1 del Goblin

I Goblin hanno solo 1 Furia, quindi possono pescare 1 carta Guerra: *Rovina*, che aggiunge 2 dischi Popolazione alla Tribù delle Zanne, 2 alla Tribù delle Ossa e 1 alla Tribù dell'Occhio. (La Forza della Tribù delle Zanne aumenta quindi a 3, grazie al suo disco Forza permanente). Come indicato dalla carta Guerra, i Goblin pescano anche una carta Mostro: l'*Orco*, che assegnano alla Tribù delle Ossa, aggiungendo quindi un disco Forza a questa Tribù. La carta Guerra non permette di pescare carte Segreti.

Per quanto riguarda le loro azioni, i Goblin rivelano la Tribù delle Zanne e la Tribù dell'Occhio tenendo la Tribù delle Ossa nascosta sulla propria plancia giocatore. Il turno dei Goblin termina perché hanno completato le loro azioni.



Turno 1 della Caverna

Grazie a *Oscuro e Profondo*, la Caverna ha 2 segnalini Presagio: un 🗳️ e un 🗳️. Non ci sono né segnalini Tesoro né Cristallo sulla mappa, quindi la Caverna pesca 1 segnalino Presagio: un altro 🗳️.

La Caverna spende 1 segnalino Presagio 🗳️ per attivare il presagio Odio, e piazza quindi una tessera Caverna adiacente al Cavaliere. Prima di terminare il turno, la Caverna deve posizionare un segnalino Tesoro, quindi ne mette uno sulla tessera appena piazzata.

Infine la Caverna deve piazzare una tessera Caverna: decide di metterla adiacente alla tessera piazzata poco prima.

La Caverna decide di non attivare altri Presagi quindi termina il suo turno conservando il segnalino Presagio  per i turni successivi.



Turno 1 del Ladro

Il Ladro inizia il turno piazzando il proprio segnalino sulla tessera Ingresso. Posiziona i suoi segnalini Statistica, mettendo a 4 il Movimento, a 3 la Furtività e a 2 il Furto (*ottenendo così 2 cubi Azione*). Il Ladro si sposta di due tessere verso il Cavaliere. Poi, dato che la sua Furtività (3) è più alta della Percezione del Cavaliere (2), utilizza l'azione Borseggiare sul Cavaliere. Spende entrambi i cubi Azione. Per avere successo, dovrà lanciare il dado Azione e ottenere 2 o più.

Il Ladro tira il dado e ottiene un 6. Il Cavaliere ha solo il Giavellotto a faccia in giù, quindi il Ladro lo prende e lo mette in fondo al mazzo Tesori. La Caverna dà al Ladro un segnalino Tesoro da trasportare. Il Ladro usa poi i 2 movimenti che gli rimangono per tornare alla tessera Ingresso. Dato che ha terminato lì il suo movimento, può mettere al sicuro il segnalino Tesoro, posizionandolo sull'Avanzamento Mano Lesta.

Non ha più Movimento né cubi Azione, quindi il suo turno termina.



Turno 2 del Cavaliere

Il Cavaliere raccoglie i suoi 2 cubi Eroe. In questo turno, decide di tentare di colpire il Drago. Piazza un cubo Eroe sul Movimento, aumentandolo a 3, e si sposta sulla tessera occupata dal Drago. Rivela la tessera, ma scopre che si tratta di una tessera Imboscata!

Il Cavaliere può aggiungere cubi Eroe alla Forza prima che la tessera Imboscata sia risolta. Decide di tenere l'unico cubo disponibile perché questo potrebbe aumentare la sua Forza soltanto a 2. La Tribù delle Ossa ha Forza 3 (*2 Popolazione più l'Orco*), che è maggiore della Forza 1 del Cavaliere, quindi attacca: il Cavaliere perde 1 Salute e la Tribù delle Ossa si disperde, perdendo 2 Popolazione ed anche l'Orco.

Il Cavaliere assegna il cubo Eroe rimasto per utilizzare il suo equipaggiamento Bomba, in modo da poter attaccare il Drago mentre si trova ancora sottoterra. La Forza del Cavaliere è pari alla Corazza del Drago quindi può attaccare, ma deve tirare il Dado del Drago e colpire lo spazio centrale.



Il Cavaliere ha successo! Il Drago perde 1 Salute. Inoltre, il Cavaliere ha la carta Missione Secondaria *Audace*, che gli permette di ottenere Coraggio quando il Drago viene colpito. Scarta *Audace* e guadagna 4 Coraggio, poi pesca una nuova carta Missione Secondaria dal mazzo per rimpiazzarla. Ora ha 6 Coraggio, e 5 Coraggio è sufficiente per guadagnare un altro cubo Eroe dal tracciato Coraggio, quindi lo prende immediatamente. Per difendersi durante i turni degli altri giocatori, piazza il cubo Eroe sulla Forza.

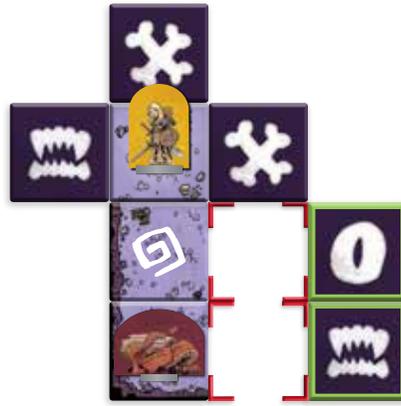
Ha terminato il Movimento e gli Incontri, quindi il suo turno termina.



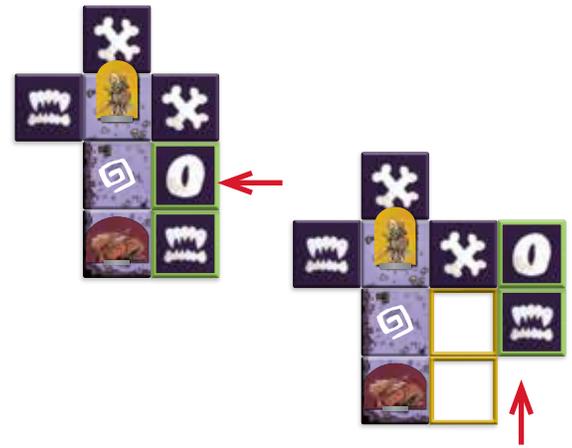
Esempio #1 SPOSTARE LE TESSERE CON LA CARTA CROLLO



1. Questo è lo stato iniziale della mappa.



2. I Goblin usano *Crollo* per eliminare due tessere, lasciando degli spazi aperti (*indicati col contorno rosso tratteggiato*) e separando due tessere (*contorno verde*) dal resto della mappa. Il giocatore Goblin deve ora ricongiungere le 2 sezioni.



3. Dopo che il giocatore Goblin ha spostato le tessere **a sinistra** o **in alto**. A meno che non sia già iniziato il Crollo, il giocatore Caverna riempie i bordi aperti (*contorno giallo*) con delle nuove tessere Buiro.

Esempio #2: SPOSTARE LE TESSERE CON IL DRAGO

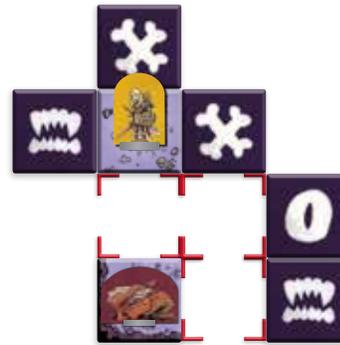


1. Questo è lo stato iniziale della mappa.

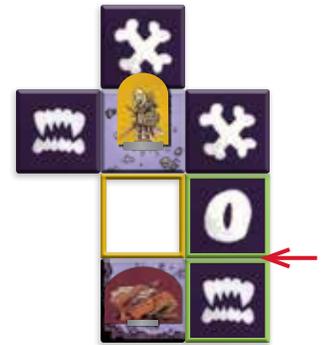
2. Il Drago usa Ira e tira il Dado del Drago, ottenendo questo risultato.



3. Questo risultato significa che il Drago colpisce tutti gli spazi con il contorno rosso. Non colpisce gli spazi circostanti perché sono spazi aperti.



4. Dopo che le tessere sono state rimosse, questo è l'aspetto della mappa. Il potere Ira del Drago ha lasciato diverse sezioni separate di tessere. Per riconnettere la mappa, il Drago può spostare una qualsiasi delle tre sezioni scollegate.



5. In questo caso, il Drago decide di spostare la sezione più a destra di uno spazio verso sinistra, lasciando un bordo aperto (*contorno giallo*), dove il giocatore Caverna deve posizionare una tessera Buiro, a meno che non sia già iniziato il Crollo.

Esempio #3: MOVIMENTO FORZATO

1. Questo è lo stato iniziale della mappa.



2. La Caverna usa Pipistrelli Giganti sul Cavaliere. La Caverna può spostare il Cavaliere in uno qualsiasi degli spazi con il contorno verde.

Non può essere spostato negli altri spazi perché...

Contorno Viola: Deve fermarsi sullo spazio appena sotto perché contiene un segnalino Evento.

Contorno Grigio: Non può essere spostato su tessere Buiro.

Contorno Bianco: Non può essere spostato su tessere Buiro.

Contorno Rosso: Non può essere spostato nello spazio occupato dal Drago o attraverso i muri.

Consigli Pratici

Regole Facili da Dimenticare

GENERALI

- Prima dell'inizio del Crollo, i bordi aperti delle tessere Luce vanno sempre riempiti con tessere Buio, a prescindere da come sono state rivelate o chi le ha rivelate. Una volta iniziato il Crollo, i bordi aperti non vanno mai riempiti.
- Quando una tessera Luce viene rivelata, deve essere orientata in modo da formare una strada verso la tessera Ingresso attraverso altre tessere Luce, se possibile. Se non c'è modo di riconnetterla all'Ingresso, il giocatore che l'ha rivelata può orientarla in qualsiasi direzione legale.

IL CAVALIERE

- Devi rivelare le tessere Buio che raggiungi.
- Se hai terminato gli Incontri, non puoi muoverti (*ma puoi comunque assegnare cubi per svolgere azioni che non richiedono movimento o Incontri*).
- Non puoi mai rimanere con meno di 2 cubi Eroe. Se hai solo 2 cubi Eroe, ignora gli effetti che ti farebbero scartare o rimuovere cubi.
- Usare una Bomba ti permette di attaccare il Drago mentre si trova sottoterra. Il successo non è automatico: devi comunque avere abbastanza Forza per farlo.
- Una volta iniziato il Crollo, non hai più bisogno di usare le Bombe per attaccare il Drago mentre si trova sottoterra.
- Una volta che il Drago è in superficie, puoi attaccarlo più volte per turno, ogni volta spendendo un diverso Incontro, senza bisogno di una Bomba.

I GOBLIN

- Mescola il mazzo Guerra ad ogni turno. Mescola i mazzi Mostro e Segreti solo quando si esauriscono.
- Se più di una Tribù è vittima della sovrappopolazione durante uno stesso turno, devi disperdere comunque **una** sola della Tribù.
- Se peschi una carta Mostro e non la assegni, la devi scartare. Non puoi tenerla in mano.

IL DRAGO

- Puoi rimuovere solo un cubo Pigrizia da ogni tracciato Pigrizia per turno.
- I tre tracciati Pigrizia nella categoria Orgoglio sono separati, e non puoi spostare cubi tra loro senza usare il potere Slittamento. Puoi rimuovere fino a quattro cubi Pigrizia rivelando tessere Evento e ne puoi rimuovere solo uno per tracciato piazzando una Gemma del Drago o evitando di muoverti per un turno.
- In partite senza il giocatore Goblin, non potrai divorare i Goblin. Quindi, per spostare cubi Pigrizia dal tracciato Fame ai tracciati Avidità o Orgoglio, dovrai usare il potere Slittamento.

LA CAVERNA

- Quando devi piazzare più tessere Buio alla volta, devi pescare fino ad avere 3 tessere in mano dopo **ogni** tessera che posizioni, non dopo averle posizionate tutte.
- Durante il tuo turno, devi piazzare le tessere Cristallo prima di qualsiasi altro tipo di tessera. Durante i turni degli altri giocatori, invece, non devi per forza piazzare per prime le tessere Cristallo.

IL LADRO

- I segnalini Tesoro e le Gemme del Drago che trasporti contano come se fossero sulla mappa finché non li metti al sicuro.
- Puoi usare Borseggiare o Pugnalarle alle Spalle su ciascun giocatore solo una volta per turno.
- Il tuo Livello di Bottino torna a 3 solo quando metti al sicuro Tesori, non quando raccogli Tesori o vieni ucciso.

VARIANTI

- In partite senza il giocatore Caverna, ogni giocatore piazza 1 tessera Buio alla fine del proprio turno. Quando inizia il Crollo, ogni giocatore rimuove invece 3 tessere Caverna.
- Quando giochi una variante Solitario, posiziona o rimuovi tessere alla fine del tuo turno seguendo le indicazioni della carta Variante **Da Solo nel Buio** invece delle normali regole di piazzamento o rimozione (*non in aggiunta ad esse*).

Semplice Guida alle Interazioni

Di seguito le principali interazioni che ciascun giocatore può mettere in atto verso gli altri personaggi. Gli effetti indiretti, come far crollare una tessera occupata dalla pedina di un altro giocatore, non sono inclusi.

IL CAVALIERE può interagire con...

- i Goblin, attaccando o colpendo le Tribù con l'Arco.
- il Drago, attaccandolo, raccogliendo Gemme del Drago o colpendolo con l'Arco *Incantato*.
- la Caverna, rivelando tessere, raccogliendo segnalini Tesoro, risolvendo Eventi o distruggendo segnalini Cristallo.
- il Ladro, attaccandolo o colpendolo con l'Arco *Incantato*.

I GOBLIN possono interagire con...

- il Cavaliere, attaccandola direttamente, tendendole un'imboscata (*tessere Imboscata e carte Evento*), usando Maledizione o Fionda (*carta promo*).

- il Drago, raccogliendo Gemme del Drago, attaccandolo (*solo nelle varianti con la carta **Drago di Cenere***), usando Maledizione o Fionda (*carta promo*).
- la Caverna, raccogliendo segnalini Tesoro, distruggendo segnalini Cristalli, usando Maledizione, facendo crollare tessere con *Smottamento* o rivelando tessere (*solo nelle varianti con la carta **Bagliore***).
- il Ladro, attaccandolo, usando Maledizione o Fionda (*carta promo*).

IL DRAGO può interagire con...

- il Cavaliere, attaccandola con Artiglio o Squarcio o spostandola con Spinta.
- i Goblin, attaccandoli con Artiglio o Squarcio, usando Sibilo o Ira.
- la Caverna, rivelando tessere con Fiammata, Vampata o Scintilla, raccogliendo segnalini Tesoro, spostando segnalini Tesori con Colpo, distruggendo Cristalli o facendo crollare tessere con Ira.
- il Ladro, attaccandolo con Artiglio o Squarcio.
- (*Tutti i ruoli tranne la Caverna*) piazzando Muro di Fiamme per impedire loro il movimento.

LA CAVERNA può interagire con...

- il Cavaliere, scegliendo le carte Tesoro e Evento che riceverà, spostandola con Pipistrelli Giganti o abbassando il suo Coraggio con Spore Soporifere.
- i Goblin, spostandoli con Pipistrelli Giganti o abbassando la loro Popolazione con Spore Soporifere.
- il Drago, rimuovendo un cubo Pigrizia dal suo tracciato Veglia con Spore Soporifere.
- il Ladro, rimuovendo un Avanzamento con Spore Soporifere.
- (*Tutti i ruoli*) controllando il piazzamento delle tessere e la posizione dei segnalini Tesoro, piazzando segnalini Frana e ruotando le tessere con Maledizione del Cristallo.

IL LADRO può interagire con...

- il Cavaliere, attaccandola con Borseggiare (*per rubarle un Tesoro*) o con Pugnalarle alle Spalle (*per ridurre il Coraggio*).
- i Goblin, attaccandoli con Borseggiare (*per rubare Segreti*) o con Pugnalarle alle Spalle (*per ridurre la Popolazione*).
- il Drago, attaccandolo con Borseggiare (*per rimettere un cubo Pigrizia nel tracciato Avidità*), attaccandolo con Pugnalarle alle Spalle (*per fargli scartare delle carte*) o Saccheggiano Gemme del Drago.
- la Caverna, Saccheggiano segnalini Tesoro, Scassinando segnalini Cripta o rivelando tessere Buio.

Ideazione del Gioco

David Somerville, Patrick Leder
& Kyle Woelfel

Sviluppo

Patrick Leder

Illustrazioni

Kyle Ferrin

Grafica & Layout

Topher McCulloch & David Somerville

Editing

Joshua Yearsley

Copy Consultation

Alexandra Cannon & Kyle Woelfel

Ringraziamenti Speciali:

Brandi Leder, Michael Peterson, Kyle Woelfel, Casey Somerville, Josh Houser, Barry Leder, Howard Leder e il WIP thread su BGG

Ringraziamenti:

George Atendido, Heather Brian, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Edward Newbauer, Barac Wiley, Aaron Fennell, Adam Felder, Alex DuFault, Alice Fateburn, Andrés Santiago Pérez-Bergquist, Andrew Heile, Andy Petz, Baker Odom, Beau Severson, Bruce Nettleton, Bryan Scott, Chris Greinke, D. Lievense, Daniel Long, David Fenton, Ethan Furman, David Gryder, David Young, Denise Patterson-Monroe, Edward Linder, Fernando Grillo, Ghislain Leveque, Jan Soukal, Jason Gotlieb, Joe Duffy, Jonathan Teixeira Moffat, Joshua Lasky, Kevin Cortez, Kyle Hendricks, Matt Holden, Merwin Shanmugasundaram, Peter Rabinowitz, Phoebe Wild, Rob Lavender, Samuel Bailey, Stephanie Straw, Stephen Williams, Tanner Griffin, Tim de Groot e l'Unpub Mini a Chantilly (VA), Matteo della Torre, Fabrizio Andreasi Bassi, Giacomo Gentile, Max Sansoni, Paolo Nunziatini e balenaludens.it

Edizione Italiana

MS Edizioni/Magic Store Srl
www.msedizioni.it
info@msedizioni.it
facebook.com/MSEdizioni

Coordinamento Editoriale

Andrea Mazzolani

Layout

Paolo Veronica

Traduzione & Editing

Ginevra Pavone
Paolo Veronica
Angelo Ricci

**LEDERGAMES**

Copyright ©2016–2017 Leder Games
ledergames.com