

# THORRGAL

Il gioco da tavolo

- REGOLAMENTO -

# INDICE ANALITICO, COMPONENTI

## INDICE ANALITICO

ABILITÀ.....	10
ATLANTE DELL'AVVENTURA.....	8
AZIONE (CARTA).....	12
AZIONE SPECIALE (CARTA).....	27
BENI.....	17
BLOCCARE LE CASELLE.....	27
COMBATTIMENTO.....	20
CONFINI.....	14
CONSEGNA.....	19
COSTRUZIONE.....	24
ESPERIENZA.....	11
EVENTI.....	25
FERITE.....	11
LIBRO DELLE STORIE.....	26
LUOGHI.....	8
MOVIMENTO.....	14
NEMICI.....	20
OGGETTI.....	24
PARAGRAFI.....	26
PLANCIA DEL PERSONAGGIO.....	10
POTENZIARE I NEMICI.....	28
RACCOLTA.....	18
SACRIFICIO.....	23
FILA DELLE AZIONI.....	12
VIAGGIO.....	15
TERRENO (CARTA).....	15



1 ATLANTE DELL'AVVENTURA



1 LIBRO DELLE STORIE



1 REGOLAMENTO



4 SCHEDE DELLE AVVENTURE A DUE FACCE  
UNA FACCIA PER CIASCUNA AVVENTURA







43 CARTE AZIONE



15 CARTE TERRENO  
10 NORMALE, 5 ARIDO ☀



30 CARTE NEMICO  
10 DEBOLE , 10 MEDIO ,  
8 FORTE , 2 LETALE 



60 CARTE EVENTO\*  
10 MONTAGNA , 10 VILLAGGIO ,  
10 SOPRAVVIVENZA , 10 GUERRIERO ,  
10 MARE , 10 MAGIA 



30 CARTE OGGETTO



12 CARTE AGGIUNTIVE PER LE AVVENTURE\*  
1 TRAMA, 6 PRIGIONIERO, 3 FLOTTA, 1 AUSLOK, 1 PALAZZO DEL CALIFFO



10 CARTE SCOPERTA



12 DADI  
3 DI CIASCUN COLORE

# COMPONENTI



## 111 TESSERE POLIMINO (TESSERE FERITA E VIAGGIO)

9 , 9 , 9 , 9 , 9 , 12 , 12 , 21 , 21

**IMPORTANTE:** LE TESSERE POLIMINO HANNO DUE UTILIZZI, COME TESSERE FERITA O COME TESSERE VIAGGIO. QUANDO UNA REGOLA PARLA DI UNA **TESSERA FERITA**, O DI UNA **FERITA**, SI RIFERISCE A UNA TESSERA POLIMINO CHE VIENE RICEVUTA O POSIZIONATA COME FERITA, SIA NELLO SPAZIO PER LE FERITE DI UN PERSONAGGIO CHE SU UNA CARTA NEMICO. QUANDO UNA REGOLA PARLA DI UNA **TESSERA VIAGGIO**, SI RIFERISCE A UNA TESSERA POLIMINO CHE VIENE POSIZIONATA SULLE CARTE TERRENO NEL PERCORSO DI VIAGGIO.



## 108 PEDINE BENE

18 MATERIA PRIMA , 18 MINERALE , 18 VOCE , 18 MAGIA , 18 POTERE , 18 DESTINO



## 51 SEGNALINI NEMICO

12 DEBOLE , 12 MEDIO , 12 FORTE , 6 LETALE , 9 MISTICO\*



## 4 GETTONI AZIONE

LATO ATTIVO , LATO INATTIVO



## 1 INDICATORE DEL PRIMO GIOCATORE



## 1 INDICATORE DEL ROUND



## 1 INDICATORE DEL TRACCIATO DELL'AVVENTURA\*



## 1 INDICATORE NAVE\*

**ATTENZIONE:** I COMPONENTI SONO CONSIDERATI ILLIMITATI-- SE NE ESAURITE UN TIPO, POTETE USARE QUALUNQUE COSA A VOSTRA DISPOSIZIONE PER SOSTITUIRLO. SE ESAURITE UN MAZZO DI CARTE, RIMESCOLATE LA PILA DEGLI SCARTI CORRISPONDENTE PER FORMARE UN NUOVO MAZZO.

**ATTENZIONE 2:** I COMPONENTI INDICATI CON UN ASTERISCO \* SONO USATI SOLO IN ALCUNE AVVENTURE. SE NON SONO INDICATI NELLA DESCRIZIONE DELL'AVVENTURA, LASCIATELI NELLA SCATOLA. LE REGOLE PER USARLI SONO DESCRITTE NELL'INTRODUZIONE DI CIASCUNA AVVENTURA.

## 4 KIT DEL PERSONAGGIO, CIASCUNO FORMATO DA:



## 1 PLANCIA DEL PERSONAGGIO COMPOSTA DA PLANCIA SUPERIORE E PLANCIA INFERIORE



## 1 CARTA ABILITÀ DEL PERSONAGGIO LATO ATTIVO E INATTIVO



## 1 CARTA OGGETTO DEL PERSONAGGIO



## 1 INDICATORE DI VIAGGIO



## 1 MINIATURA DEL PERSONAGGIO

# PREPARAZIONE

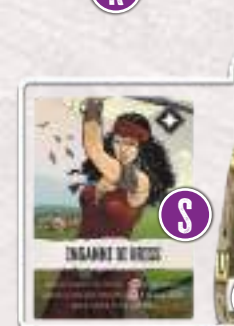
1. Scegliete l'Avventura che volete giocare, aprite il Libro delle Storie alla descrizione dell'Avventura che avete scelto e leggetela ad alta voce **A**.

**ATTENZIONE:** PER LA VOSTRA PRIMA PARTITA VI CONSIGLIAMO DI GIOCARE "IL TEMPIO DI TORKAN".

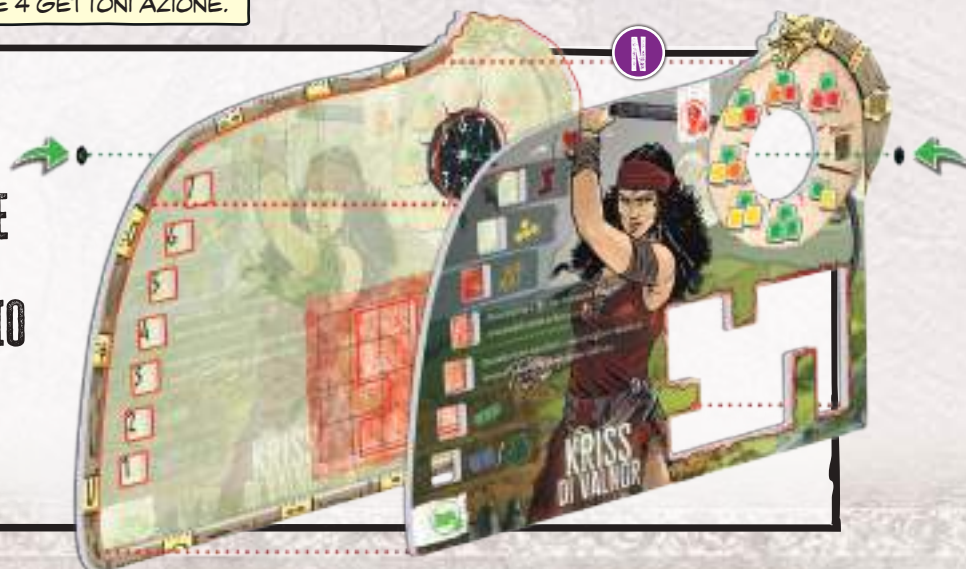
2. Aprite l'Atlante dell'Avventura alla Mappa che corrisponde all'Avventura che avete scelto e disponetelo al centro dell'area di gioco **B**.
3. Mettete tutte le tessere, segnalini, dadi e pedine a sinistra dell'area di gioco **C** a formare la riserva generale.
4. Prendete la Scheda dell'Avventura che avete scelto e disponetela a destra della Mappa **D**. Posizionate l'indicatore del Round (☉) sulla casella indicata con "1" sul tracciato dei Round **E**.
5. Prendete i mazzi degli Eventi indicati nella descrizione dell'Avventura, mischiateli e disponeteli a faccia in giù sopra la Scheda dell'Avventura **F**.
6. Mischiate il mazzo delle carte Terreno e disponetelo a faccia in giù sotto la mappa Mappa, come mostrato (serviranno per creare il Percorso di Viaggio) **G**. Rivelate la prima carta e disponetela a destra del mazzo **H**.
7. Mischiate le carte Scoperta e disponetele a faccia in giù a sinistra del mazzo Terreno **I**.
8. Allineate le carte Azione indicate nella descrizione dell'Avventura sotto le carte Terreno, in modo da formare la Fila delle Azioni **J**. Devono essere disposte in ordine crescente, in base al loro numero. Disponete i 4 gettoni Azione, con il lato Attivo verso l'alto **K**, accanto alla Fila delle Azioni **K**.
9. Tenete a portata di mano le carte Azione rimanenti in una pila vicino alla Mappa **L**.

**ATTENZIONE:** ANCHE SE GIOCATE IN MENO DI 4 PERSONE, USATE SEMPRE 4 GETTONI AZIONE.

10. Dividete le carte Nemico in 4 mazzi Nemico: Debole, Medio, Forte e Letale. Mischiate ciascun mazzo separatamente. Disponete i mazzi a faccia in giù vicino al bordo superiore della Mappa **M**.
  11. Ciascun giocatore prende la parte inferiore di una plancia Personaggio **N**.
  12. Ciascun giocatore sceglie un Personaggio (o ne riceve uno a caso) e prende la parte superiore della plancia corrispondente **O**. Poi, ciascun giocatore ottiene i Beni indicati sul retro della propria plancia superiore **P**.
  13. Ciascun giocatore collega la parte superiore della plancia Personaggio con quella inferiore, poi prende i seguenti componenti del suo Personaggio:
    - La miniatura del Personaggio **R**.
    - La carta Abilità del Personaggio **S**.
    - La carta Oggetto del Personaggio (riconoscibile dall'illustrazione in alto a destra) **T**.
    - Un indicatore di Viaggio **U**.
- Rimettete nella scatola i componenti dei Personaggi inutilizzati. Non serviranno per questa partita.
14. Ciascun giocatore mette la propria plancia davanti a sé a faccia in su. Poi, imposta il Quadrante di Combattimento e l'indicatore del Tracciato di Viaggio sulle caselle "1" **W**.
  15. Mischiate il mazzo delle carte Oggetto e rivelate le prime 5 carte, in modo da formare un Banco vicino al bordo superiore della Mappa **X**.
  16. Scegliete chi giocherà il primo turno e dategli l'indicatore del Primo Giocatore **Y**.
  17. Completate eventuali altri passaggi di Preparazione elencati nella descrizione dell'Avventura nel Libro delle Storie: posizionate le miniature dei Personaggi, pedine, segnalini, ecc **Z**.



## COME MONTARE LA PLANCIA DEL PERSONAGGIO



# PREPARAZIONE



# CONCETTI FONDAMENTALI

## - NON È UN LIBRO-GIOCO -

La storia di *Thorgal: il Gioco da Tavolo* è intensa e appassionante, ma non lasciatevi trarre in inganno: non sarà sufficiente vivere la storia, dovrete anche scegliere le azioni migliori da eseguire entro un numero limitato di Round. Ogni Avventura ha condizioni di vittoria diverse, che dovrete raggiungere eseguendo varie azioni. Azioni diverse portano a esiti diversi, e spesso vi permettono di leggere un paragrafo della storia, il che può influenzare diversi Luoghi sulla Mappa nell'Atlante dell'Avventura.



## - COOPERAZIONE -

In *Thorgal: il Gioco da Tavolo* potete cooperare in molti modi:

- Potete posizionare i Gettoni Azione sulla Fila delle Azioni in modo da potenziare le azioni dei prossimi Personaggi.
- Potete spendere Beni dalle riserve degli altri giocatori, a patto che siano d'accordo.
- Potete decidere insieme se sia il momento di rivelare una nuova carta Terreno, in modo che gli altri giocatori possano usarla per ottenere dei Beni.
- La cosa più importante è comunicare tra di voi, in modo da pianificare una strategia comune senza rovinarvi i piani a vicenda.

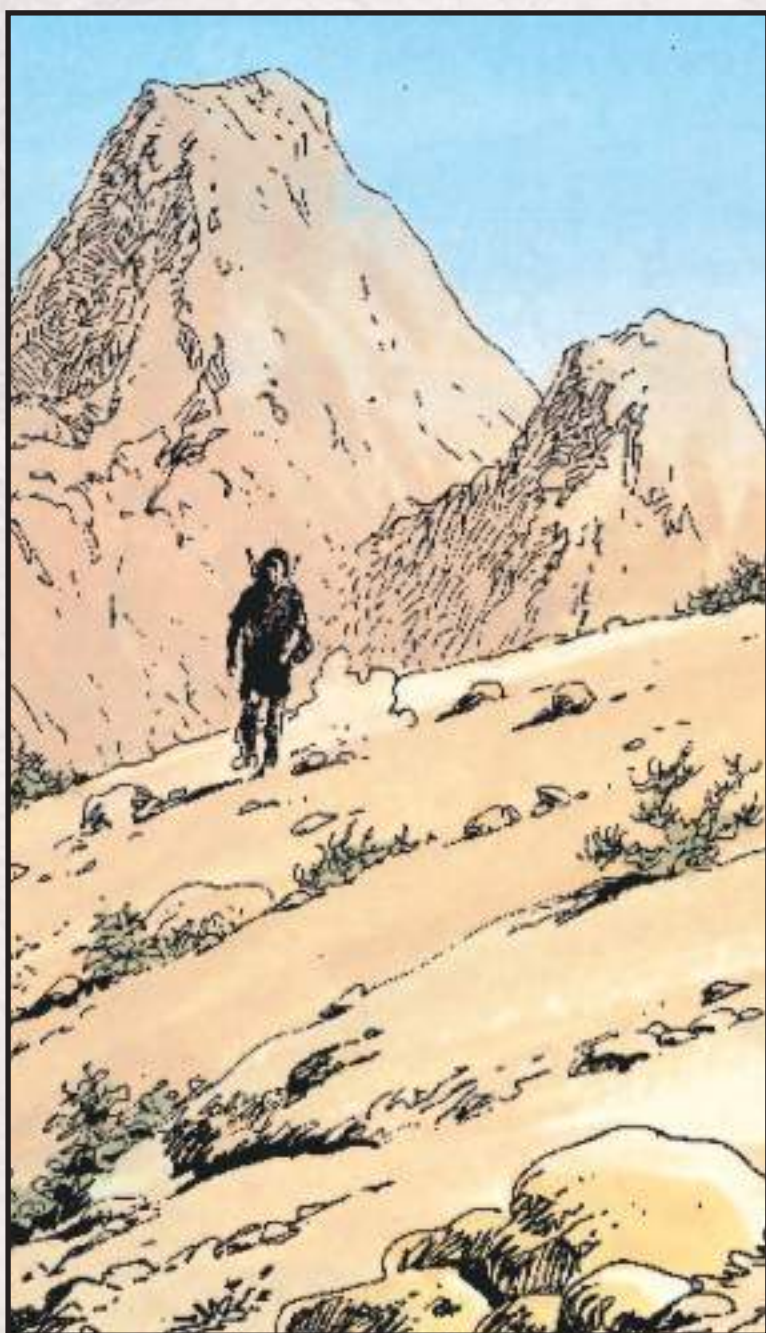


# CONCETTI FONDAMENTALI

## - VINCERE E PERDERE -

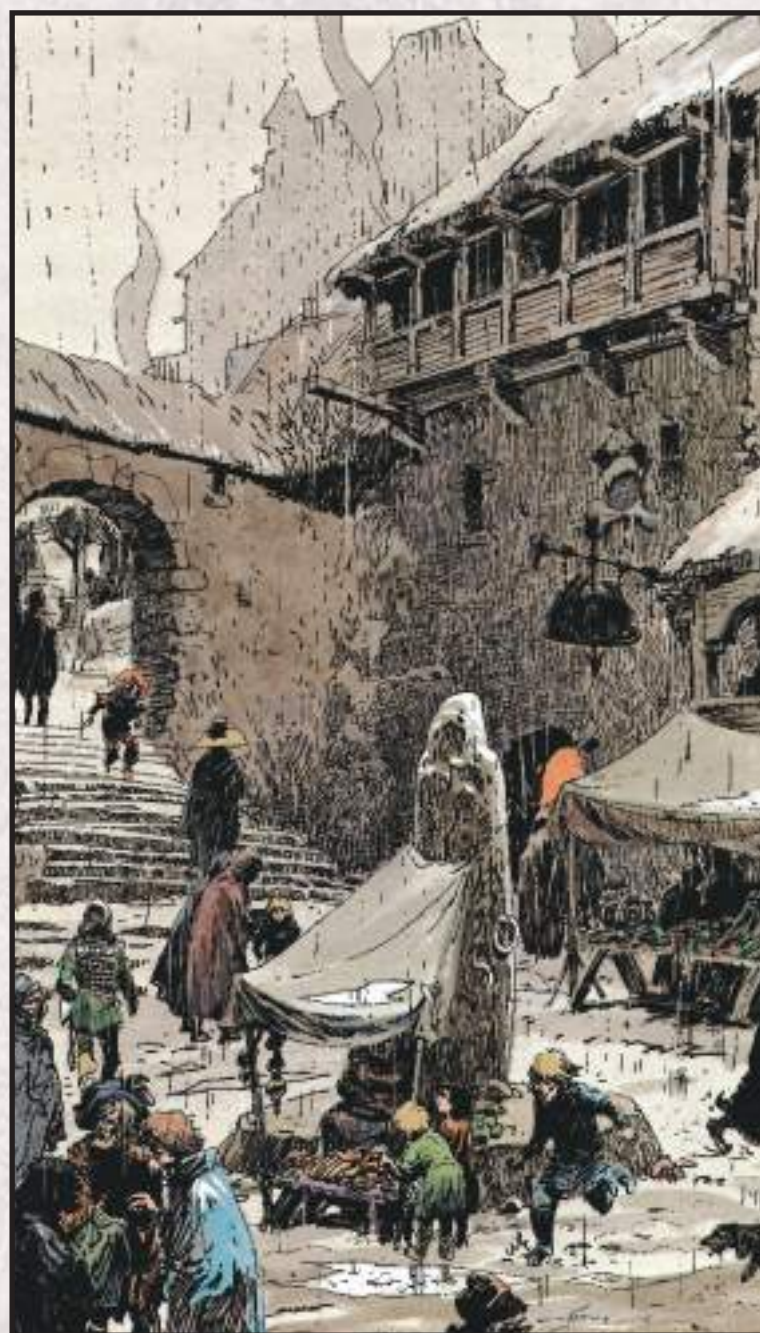
Una volta raggiunti gli obiettivi dell'Avventura, la partita si conclude con la vostra vittoria! Ci sono molti modi per raggiungere le condizioni di vittoria, ma le scelte che farete potrebbero limitare le opzioni a vostra disposizione. Anche se completare gli Obiettivi significa sempre raggiungere la vittoria, a seconda dei casi potreste trovare finali diversi.

Tutti i giocatori perdono non appena **un solo** Personaggio viene eliminato: questo avviene se riceve più Ferite di quelle che la sua plancia del Personaggio può contenere. Perdete anche se i Round a vostra disposizione si esauriscono. Alcune Avventure possono indicare altre condizioni di vittoria e di sconfitta.



## - LEGGERE LA STORIA -

La storia è intrecciata con diversi elementi del gioco: la Mappa, la Scheda dell'Avventura, ma soprattutto il Libro delle Storie, che contiene le descrizioni delle Avventure e i Paragrafi delle storie. Quando un effetto ti dice di leggere un Paragrafo (📖), cerca nel Libro delle Storie il Paragrafo indicato e leggilo ad alta voce. Alla fine di ciascun Paragrafo puoi scegliere di seguire una delle due Sottotrame elencate. Ricordate che non potete leggere un Paragrafo a meno che non vi venga detto espressamente (vedere **PARAGRAFI** a pagina 26).



# ATLANTE DELL'AVVENTURA



Ogni Mappa nell'Atlante dell'Avventura è formata da varie Aree, divise da Confini colorati (vedere CONFINI a pagina 14).

Ogni Area contiene:

1. Un numero indicato all'interno di un cerchio dorato (A). Un'Area non è accessibile ai Personaggi se il suo numero è superiore al numero del Round in corso.
2. Eventuali icone di Fonte sotto il numero (B). Le icone di Fonte indicano quali Beni potete ottenere in quell'Area per effetto dell'icona Area (B).
3. Uno o più Luoghi in cui potete eseguire delle Azioni (C). Le miniature dei Personaggi sono sempre posizionate nelle Aree, non nei Luoghi: quindi, quando un Personaggio si trova in una certa Area, può interagire con tutti i Luoghi di quell'Area.
4. Se su un Luogo ci sono uno o più Nemici (D/E), dovete eliminarli prima di eseguire qualsiasi altra Azione in quel Luogo (D).

**IMPORTANTE:** L'icona (D/E) significa un Nemico di qualsiasi tipo.

**ATTENZIONE:** SE UN LUOGO SI TROVA SUL CONFINE TRA DUE AREE DIVERSE (E), POTETE INTERAGIRE CON QUEL LUOGO DA ENTRAMBI I LATI DEL CONFINE.

## - LUOGHI -

Ciascun Luogo è formato dai seguenti elementi:

- (F) **Nome del Luogo**
- (G) **Descrizione:** Suggerisce che cosa potete fare in questo Luogo.
- (H) **Runa:** Indica i Luoghi che vengono influenzati dall'attivazione di specifici effetti di gioco.
- (I) **Azione:** Indica quale Azione i Personaggi possono eseguire in questo Luogo, nonché i requisiti necessari per eseguirla.
- (J) **Effetto:** Il risultato dell'azione, che viene applicato quando i requisiti sono stati soddisfatti.

**Esempio:** In questo Luogo i Personaggi possono eseguire l'azione di Consegna (I). Quando i Personaggi Consegnano 2 (B) sul Luogo, leggono subito il Paragrafo 19 e ottengono la carta 38. Inoltre, questo Luogo è indicato dalla Runa (H), il che significa che potrebbe essere influenzato da vari effetti di gioco.



# SCHEDA DELL'AVVENTURA

A

A

Se ci sono 4 o più sulle carte Azione, pescate 1 .

VITTORIA B

TROVATE IL GIGLIO SCARLATTO

Scoprite su quale nave si è nascosto il Ladro, poi catturatelo e recuperate il Giglio Scarlatto.

SCONFITTA B

CATTURATI DALLE GUARDIE

Se dovete mettere un su una carta Azione e non potete farlo, leggete .

IL LADRO FUGGE

Se finite i Round a disposizione, leggete .

C

Mettete 1 su un Confine Verde or Rosso dell'Area in cui si trova il Personaggio con più .

C

Mettete 1 su 2 carte Azione a vostra scelta.

C

Mettete 1 su una carta Azione a vostra scelta. Se possibile, mettete 1 su un che non abbia o .

D !

CITTADINI IPNOTIZZATI

I segnalini rappresentano cittadini ipnotizzati dalla magia del Giglio Scarlatto. Per eseguire un Combattimento contro un , pesca una carta . Dopo il Combattimento, anziché eliminare il muovilo fino a un Luogo a tua scelta, in un'Area adiacente che abbia un numero maggiore. Se non puoi muoverlo in questo modo, eliminalo.

RICERCA DEL LADRO:

E

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Carta Evento attiva

Ogni Avventura ha una Scheda dell'Avventura, che tiene traccia dei vostri progressi. Serve anche da promemoria: riassume le condizioni di vittoria e spiega le principali modifiche alle regole.

Ogni Scheda dell'Avventura è formata dalle seguenti sezioni:

**A** **Requisiti delle carte Evento:** Spiega quali carte Evento dovete pescare nel corso della partita.

**B** **Riassunto delle condizioni di vittoria:** Spiega in quali casi potete vincere o perdere l'Avventura.

**C** **Icone Evento:** Riporta i 3 effetti attivati dalle carte Evento.

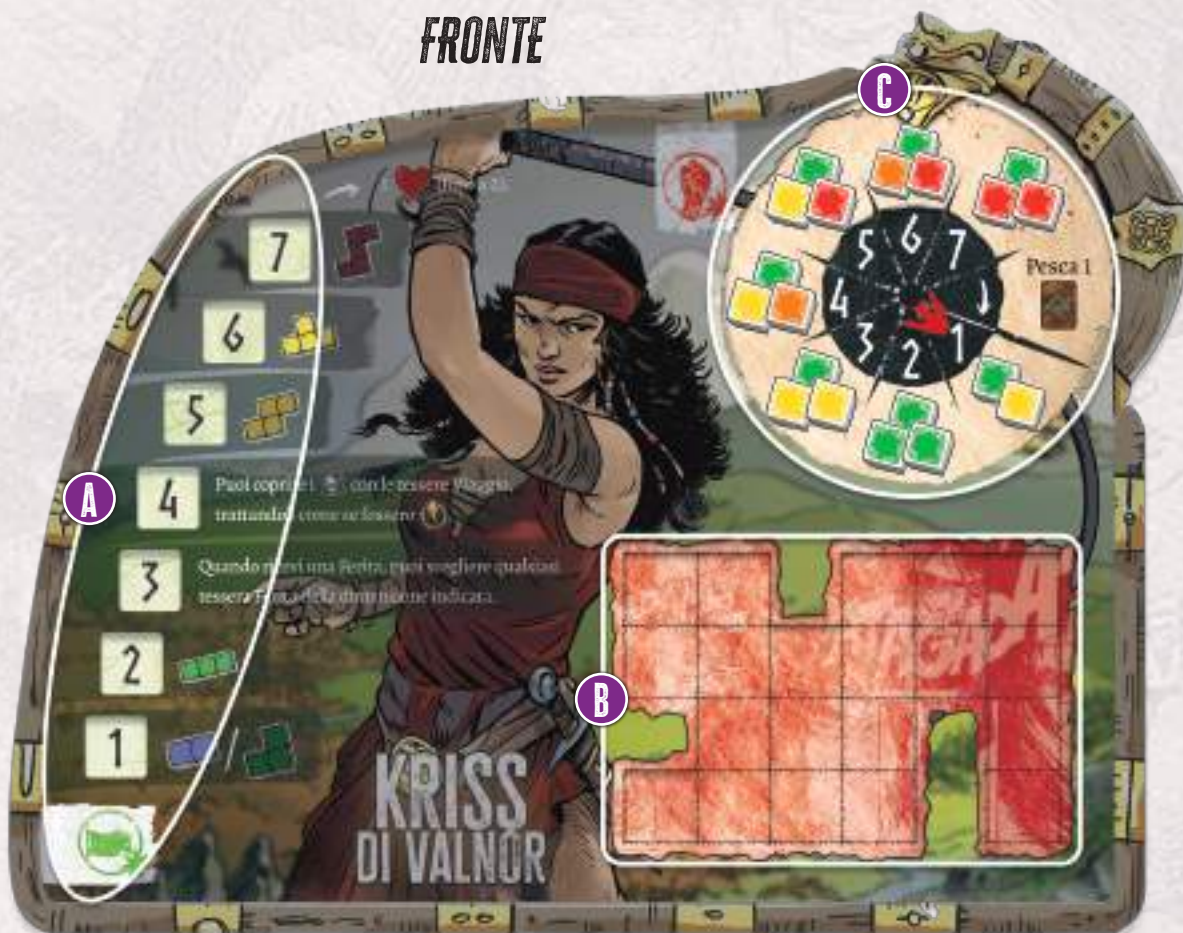
**D** **Regole speciali:** Riassume le regole aggiuntive dell'Avventura. Tutte le regole sono spiegate in maggior dettaglio nella descrizione dell'Avventura sul Libro delle Storie.

**E** **Tracciato dei Round:** Tiene conto dei Round dell'Avventura. Alcuni Round sono contrassegnati con effetti speciali, che dovete applicare nel corso del round indicato **F**. Questi effetti sono spiegati in maggior dettaglio nella descrizione dell'Avventura

sul Libro delle Storie.

# PLANCIA DEL PERSONAGGIO

FRONTE



- A** Tracciato di Viaggio
- B** Spazio per le Ferite
- C** Quadrante di Combattimento
- D** Componenti iniziali del Personaggio
- E** Storia del Personaggio

La Plancia del Personaggio tiene traccia delle sue caratteristiche più importanti, in particolare del numero di Ferite che può ricevere prima di morire, della sua Esperienza di Combattimento (★) e della sua Esperienza di Viaggio (☆).

## - CARTE ABILITÀ -

Ciascun Personaggio inizia la partita con una carta Abilità a sua disposizione. La carta parte con il lato attivo rivolto verso l'alto e può essere usata una volta per Round. Quando usi un'Abilità, gira la carta sul lato inattivo. In qualsiasi momento puoi pagare i Beni indicati sul retro della carta Abilità per girarla di nuovo sul lato attivo.



LATO ATTIVO

LATO INATTIVO

RETRO



**E** Kriss di Valnor è una straordinaria guerriera che in passato ha lottato contro Thorgal, ma ha anche desiderato più volte di essere una preziosa amante. È abilissima con l'arco e la frusta, ma il suo vero talento è la sua capacità di manipolare e controllare le persone: Ha un figlio, Astio, erede di Thorgal!

# PLANCIA DEL PERSONAGGIO



## - FERITE -




Puoi ricevere delle Ferite per diverse ragioni. Ogni volta che ricevi una Ferita, devi prendere la tessera Ferita indicata dall'effetto e posizionarla all'interno del tuo spazio per le Ferite. La prima tessera Ferita che ricevi può essere posizionata in qualsiasi punto dello spazio, ma ogni Ferita seguente deve essere adiacente a un'altra Ferita già posizionata. Le Ferite possono essere:

1. Definite in base alla loro forma esatta.
2. Definite in base alla loro dimensione (riportata tra parentesi).
3. Definite da altre condizioni del gioco.

**Se non puoi posizionare la Ferita indicata seguendo le regole riportate sopra, in modo che si trovi interamente all'interno del tuo spazio per le Ferite, il tuo Personaggio muore e la squadra perde immediatamente l'Avventura.**

**Esempio A:** Quando ti viene detto di ricevere 1 Ferita , significa che devi posizionare 1  within your Wound area.


**Esempio B:** Quando ti viene detto di ricevere 1 Ferita (3), significa che devi scegliere 1  o 1  e posizionarla all'interno del tuo spazio per le Ferite.


**Esempio C:** Se ti viene detto di ricevere 1 Ferita  e hai 2 , significa che devi posizionare 1 Ferita di dimensione 2 all'interno del tuo spazio per le Ferite (vedere **MINACCE**  a pagina 27).








## - CURARE LE FERITE -

Nel corso della Partita è possibile Curare, cioè rimuovere, le tessere Ferite grazie a vari Oggetti, effetti dei Luoghi o altre capacità.

Un effetto di  senza altre indicazioni ti permette di rimuovere 1 tessera Ferita a tua scelta.



Quando trovi un effetto  tra parentesi, il numero indica la dimensione della tessera Ferita che puoi rimuovere.

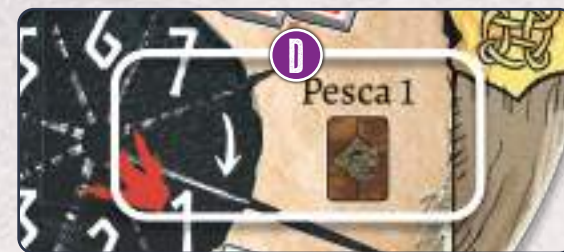
**Esempio:** Quando ti viene detto 1  (3) significa che puoi rimuovere 1  o 1  a tua scelta dal tuo spazio per le Ferite, mentre con 3  (1) puoi rimuovere fino a un massimo di 3 .

Puoi sempre decidere di rimuovere una Ferita più piccola di quella indicata, se lo desideri, ma non puoi suddividere il valore di una Cura.

In alcuni casi, per effetto di una Cura potresti avere sulla plancia delle tessere Ferita che non sono più adiacenti tra di loro. Questo caso è consentito dalle regole. Quando ricevi una nuova Ferita, devi posizionarla adiacente a una delle Ferite già presenti nel tuo spazio, come al solito.


## - ESPERIENZA -

Ogni Personaggio può ottenere due tipi di Esperienza: Combattimento (★) e Viaggio (☆). Quando un Personaggio ottiene 1 ☆, deve scegliere quale dei due valori di Esperienza aumentare. Quando aumenti l'Esperienza di Combattimento, ruota di 1 settore in senso orario la lancetta sul Quadrante di Combattimento. Quando aumenti l'Esperienza di Viaggio, sposta di 1 casella verso l'alto sul Tracciato di Viaggio il . Se un Personaggio ottiene più di ☆ alla volta, può suddividerla come preferisce. Se un Personaggio non può ottenere altra Esperienza di Combattimento o di Viaggio perché la lancetta o l'indicatore sono già al 7° livello, ottiene invece il bonus indicato dall'icona della freccia sul Quadrante o sul Tracciato .



## EFFETTI INCOMPLETI

Se non sei in grado di applicare interamente un effetto negativo, devi applicarlo quanto possibile.

Poi, dopo avere applicato l'effetto quanto possibile, ciascun Personaggio colpito da quell'effetto negativo riceve 1 Ferita . Se l'effetto di gioco si applica a un solo Personaggio, allora solo quel Personaggio riceve la Ferita. Se invece l'effetto è neutro o positivo, semplicemente applicalo quanto possibile.

# SEQUENZA DI GIOCO: FASE AZIONE



La partita è suddivisa in un certo numero di Round, ognuno dei quali ha 2 Fasi. Durante la fase Azione, i giocatori eseguono a turno le loro Azioni. Durante la fase Evento, la squadra pesca una carta Evento per vedere quale sfida la attende nel turno seguente.

## - FASE AZIONE -

La fase Azione consiste di 4 turni dei giocatori. I giocatori eseguono i loro turni in senso orario, a partire dal Primo Giocatore. In una partita con meno di 4 giocatori, alcuni di loro possono eseguire più di un turno durante la fase Azione.

Il giocatore di turno prende un gettone Azione attivo (1), lo posiziona in corrispondenza del bordo inferiore di una carta Azione a sua scelta, lo gira sul lato inattivo (1), e infine applica l'effetto della carta che ha scelto (A). Dal secondo Round in poi, all'inizio della fase i gettoni Azione si troveranno già in corrispondenza delle carte Azione che sono state usate nel Round precedente. In ogni Round dopo il primo, ogni gettone Azione che viene usato deve essere spostato, in modo da attivare una carta Azione **diversa** da quella di partenza.

Quando tutti i gettoni Azione si trovano sul lato inattivo, passate alla fase Evento.

**SUGGERIMENTO:** RICORDATE DI PARLARE DELLE VOSTRE DECISIONI CON GLI ALTRI GIOCATORI, IN MODO DA PIANIFICARE INSIEME I PROSSIMI PASSI E OTTIMIZZARE LE VOSTRE AZIONI.

## - AZIONI -

In genere è possibile eseguire qualsiasi azione in qualsiasi Area, a meno che un effetto non blocchi o limiti determinate Azioni. Eseguire un'azione non comporta costi, a meno che non sia indicato diversamente.

Le azioni a vostra disposizione sono 7:



## - CARTE AZIONE -

Le carte Azione sono allineate in una fila orizzontale vicino al bordo inferiore dell'Atlante, chiamata Fila delle Azioni. Durante la fase Azione i gettoni Azione vengono posizionati in corrispondenza del bordo inferiore delle carte Azione per attivarle.

### **B** AZIONE PRINCIPALE

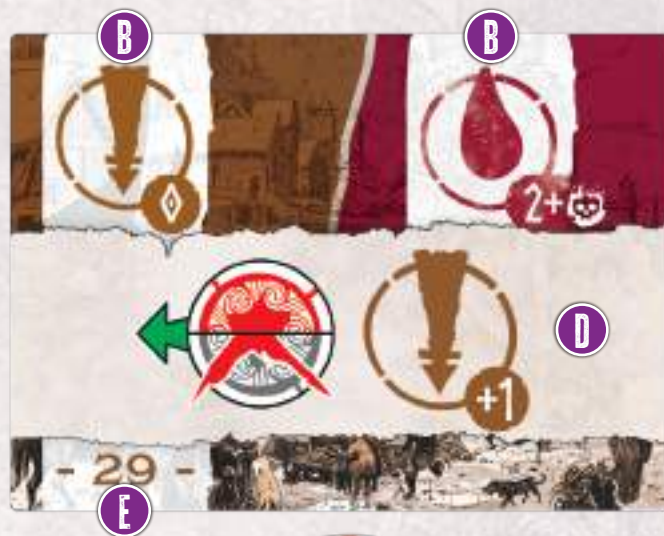
L'Azione Principale è definita dal colore, dall'icona e dal valore dell'Azione nell'angolo in alto a sinistra della carta.

Alcune carte Azione indicano nella parte superiore due Azioni Principali. Quando attivi questo tipo di carta, devi sempre scegliere una sola tra le due opzioni disponibili.

### **C** EFFETTI AGGIUNTIVI

Alcune carte Azione hanno degli effetti aggiuntivi, che possono modificare o influenzare in diversi modi le azioni.

# SEQUENZA DI GIOCO: FASE AZIONE



## D SEZIONE BONUS

Molte carte Azione hanno una sezione Bonus. I Bonus delle carte Azione dipendono dalla posizione dei gettoni Azione sulla Fila delle Azioni e solitamente modificano l'effetto dell'Azione Principale.



Questo Bonus si applica solo se in corrispondenza di questa carta c'è esattamente 1 gettone Azione.



Questo Bonus si applica tante volte quanti sono i gettoni Azione a sinistra di questa carta (esclusi i gettoni in corrispondenza di questa carta).



Questo Bonus si applica una volta per ciascun gettone Azione in corrispondenza di questa carta Azione (incluso il gettone che è stato appena posizionato).

La maggior parte dei Bonus modifica l'Azione Principale, il che viene indicato da un segno "+". Se il Bonus ha un'icona Azione senza un "+", invece, ha l'effetto di un'Azione aggiuntiva.

I Bonus di tipo diverso, che non hanno un'icona Azione, vengono risolti separatamente perché non modificano l'Azione Principale (ad es., i Bonus che permettono di Curare i Personaggi).



**AUMENTA IL VALORE DELL'AZIONE PRINCIPALE**



**AZIONE AGGIUNTIVA**

**ATTENZIONE:** LE CARTE CHE HANNO UN'AZIONE AGGIUNTIVA COME BONUS SONO COMUNQUE CONSIDERATE ESSERE DI UN SOLO TIPO, CIOÈ DEL TIPO DELLA LORO AZIONE PRINCIPALE: NON POTETE USARE UN EFFETTO DI SOSTITUZIONE PER SCAMBIARLE CON ALTRE CARTE DEL TIPO DELL'AZIONE AGGIUNTIVA.

**IMPORTANTE:** Se una sezione Bonus non modifica l'Azione Principale, allora i suoi effetti si applicano dopo l'Azione Principale, a meno che non sia indicato diversamente.

## E NUMERO

Le carte Azione vengono allineate sulla Fila delle Azioni in base al loro numero, in ordine crescente da sinistra a destra. Se due carte hanno lo stesso numero, potete scegliere quale mettere per prima.

## SOSTITUIRE UNA CARTA AZIONE

Nel corso della partita potete ottenere nuove carte Azione. Quando ottieni una nuova carta Azione, cerca quella carta tra le carte Azione inutilizzate e rivelala, in modo che tutti i giocatori la possano vedere. Decidete insieme se volete mettere la carta che avete appena rivelato al posto della vostra carta Azione attuale dello stesso tipo. Se decidete di effettuare questo scambio, scartate la vecchia carta Azione e inserite la nuova carta Azione nella Fila delle Azioni nella posizione corretta, in base al numero in basso, in ordine crescente da sinistra a destra. Quando ottenete una nuova carta Azione e la inserite nella Fila delle Azioni, non spostate nessun gettone Azione: lasciateli nella loro posizione attuale, anche se la carta Azione cui corrispondono viene spostata.

Alcuni effetti delle Avventure e degli Eventi possono farvi mettere vari tipi di componenti sulle carte Azione. In questo caso, quando sostituite una carta, rimuovete anche gli eventuali componenti che si trovano su di essa.

# AZIONE: MOVIMENTO



## MOVIMENTO

Questa azione ti consente di spostarti tra le Aree della Mappa.

**Per eseguire l'azione di Movimento:**

Muovi la miniatura del tuo Personaggio attraverso un numero di Confini pari o inferiore al valore dell'Azione di Movimento (min. 1). Nel primo Round della partita puoi entrare solo nelle Aree contrassegnate da 1. Dal secondo Round in poi, puoi entrare anche nelle Aree con 2, e così via nei Round seguenti.

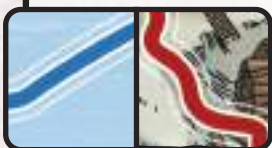
Confini che dividono le Aree sono di 4 tipi:



**Confine Normale:** Puoi Muoverti attraverso i Confini Normali senza altri effetti.



**Confini Multipli:** Muoversi attraverso un Confine Multiplo richiede un'azione più potente. Ad esempio, muoversi attraverso un doppio Confine Normale richiede un valore di Movimento di 2.



**Confine Speciale:** In base all'Avventura, questi Confini hanno delle regole speciali, dettagliate nella descrizione dell'Avventura nel Libro delle Storie.



**Confine Invalicabile:** Non puoi mai, in nessun caso, attraversare un Confine Invalicabile.



SE C'È UN SU UN CONFINE, NON PUOI MUOVERTI ATTRAVERSO QUEL CONFINE, INDIPENDENTEMENTE DAL SUO TIPO.



SE C'È UN LUOGO SU UN CONFINE, PUOI USARE QUEL LUOGO DA QUALSIASI AREA ADIACENTE, SU ENTRAMBI I LATI DEL CONFINE.

# AZIONE: VIAGGIO



## VIAGGIO

Questa azione permette di avanzare nel Percorso di Viaggio e può essere eseguita in qualsiasi Area.

Per eseguire l'azione di Viaggio, completa i seguenti passaggi:

1. Puoi scegliere un qualsiasi numero di Oggetti a tua disposizione che siano in grado di modificare l'azione di Viaggio e usare le loro capacità (vedere **OGGETTI** a pagina 24).
2. Scegli e prendi una tessera Viaggio, di uno dei tipi illustrati accanto all'indicatore sul tuo tracciato di Esperienza di Viaggio, oppure a uno dei livelli inferiori.
3. Posiziona la tessera Viaggio con almeno un lato adiacente alla tessera Viaggio già posizionata più a destra. La nuova tessera Viaggio deve occupare almeno una casella della colonna attualmente più a destra, e/o ancora più a destra. Così si viene a creare un percorso di tessere che può progredire verso destra, l'alto o il basso, **ma mai verso sinistra**. Le tessere non possono essere sovrapposte a nessun altro componente, né sporgere oltre la griglia creata dalle carte Terreno.
4. Applica gli effetti di **ciascuna** casella che hai coperto con la tessera Viaggio appena posizionata. Tutti gli effetti sono descritti nella sezione **EFFETTI DELLE CASELLE COPERTE** a pagina 17.
5. Se un effetto ti consente di posizionare più di una tessera Viaggio con un'unica Azione, ripeti i passaggi 2-4 per ciascuna tessera che devi posizionare.



PUOI POSIZIONARE LA TESSERA  IN VERTICALE.



PUOI POSIZIONARE LA TESSERA  IN ORIZZONTALE.

# AZIONE: VIAGGIO



## - RIVELARE NUOVE CARTE TERRENO -

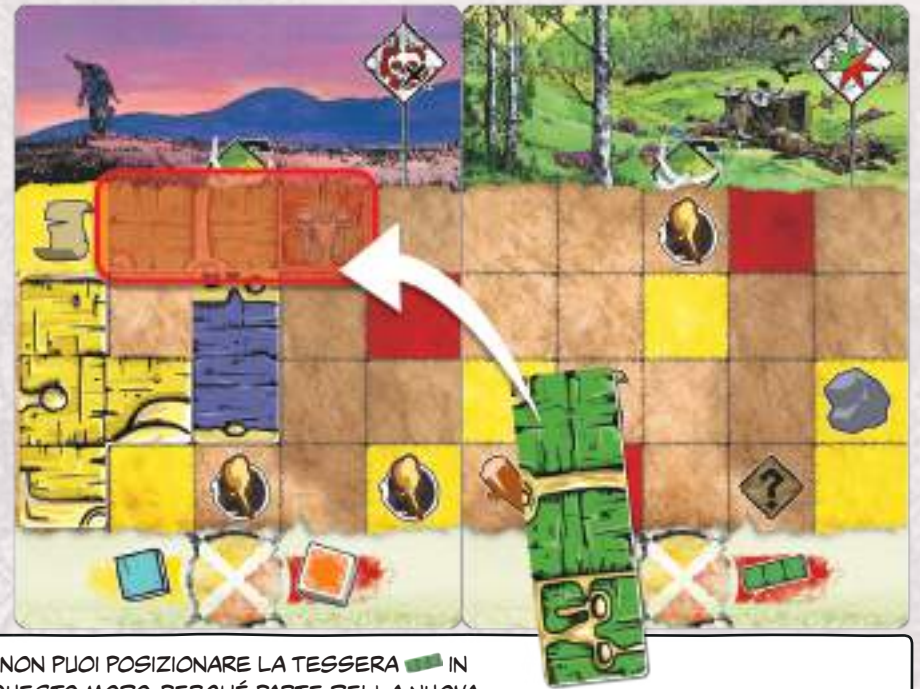
Quando posizioni per la prima volta una tessera Viaggio nella colonna contrassegnata dall'icona sulla carta Terreno più a destra, rivela una nuova carta Terreno e aggiungila al Percorso di Viaggio, allineandola a destra della carta Terreno precedente. Non puoi ruotare le carte Terreno.

Poi, ottieni il bonus indicato nell'angolo superiore destro della carta Terreno che hai appena posizionato. Se riveli nuove carte Terreno a causa di qualche altro effetto, ignora questo bonus.

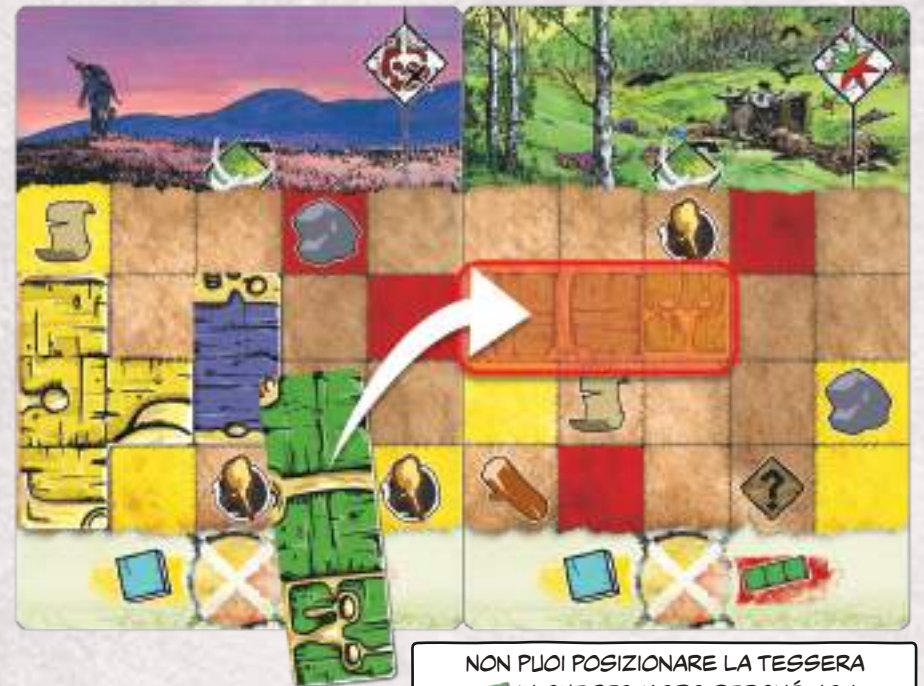
**ATTENZIONE:** NEL RARO CASO IN CUI NON CI SIANO PIÙ CARTE TERRENO DA PESCARE, NON RIVELARNE ALTRE.



**Esempio:** Giorgio esegue l'azione di Viaggio ( ). Il suo tracciato di Esperienza di Viaggio indica 2 tessere Viaggio a sua disposizione: e . Sceglie di posizionare (A). Giorgio posiziona la tessera Viaggio e copre l'icona , quindi pesca una carta Scoperta (B). Dato che ha coperto 1 casella , deve anche applicare 1 volta l'effetto e ricevere quindi 1 (C); se avesse coperto 2 caselle avrebbe dovuto applicare l'effetto 2 volte e avrebbe quindi ricevuto 2 . La nuova tessera è stata posizionata nella colonna con l'icona , quindi Giorgio deve anche rivelare una nuova carta Terreno e aggiungerla al Percorso di Viaggio (D). Infine, Giorgio ottiene il bonus indicato sulla nuova carta Terreno: 1 (E).



NON PUOI POSIZIONARE LA TESSERA IN QUESTO MODO, PERCHÉ PARTE DELLA NUOVA TESSERA SI TROVEREBBE A SINISTRA DI UNA TESSERA GIÀ POSIZIONATA. PUOI, INVECE, POSIZIONARE LA NUOVA TESSERA UNA CASELLA PIÙ A DESTRA RISPETTO ALL'ILLUSTRAZIONE, PERCHÉ IN QUESTO CASO IL PERCORSO SI SPOSTEREBBE SOLO VERSO L'ALTO E VERSO DESTRA RISPETTO ALLE TESSERE GIÀ POSIZIONATE.



NON PUOI POSIZIONARE LA TESSERA IN QUESTO MODO, PERCHÉ NON SAREBBE ADIACENTE ALLE TESSERE GIÀ POSIZIONATE.

PUOI RUOTARE O CAPOVOLGERE LIBERAMENTE LA TESSERA.

**Esempio:** la tessera può essere posizionata in uno dei seguenti modi: , o .



# CASELLE COPERTE

## - EFFETTI DELLE CASELLE COPERTE -

Quando copri un'icona usando una tessera Polimino (Viaggio o Ferita), applica i seguenti effetti:



In base all'Area: Ottieni 1 Bene fornito da una Fonte a tua scelta nell'Area che contiene la tua miniatura.

- : Fornisce
- : Fornisce
- : Fornisce
- : Fornisce
- : Fornisce
- : Fornisce

Se nella tua Area ci sono più Fonti diverse e ottieni più di 1 Bene contemporaneamente, tutti i Beni che ottieni devono essere dello stesso tipo.



Ottieni 1 pedina del Bene indicato.



Rimuovi 1 tessera Ferita di qualsiasi dimensione dal tuo spazio per le Ferite (vedere **CURA** a pagina 11).



Devi coprire queste caselle per sconfiggere i Nemici in Combattimento (vedere **COMBATTIMENTO** a pagina 20).



Ottieni 1 Esperienza ruotando di 1 settore la lancetta del tuo Quadrante di Combattimento (★) o facendo avanzare di 1 casella l'indicatore sul tuo Tracciato di Viaggio (☆).



Pesca 1 carta Scoperta e applica i suoi effetti.

Le carte Scoperta rappresentano eventi insoliti, incontri e sorprese nel corso dei tuoi viaggi. Puoi ottenerle coprendo le caselle sulle carte Terreno. Dopo avere pescato la carta e applicato i suoi effetti, mettila nella relativa pila degli scarti. Gli effetti delle carte Scoperta sono sempre benefici: nuovi Oggetti, Cura, ecc.



Ogni volta che copri una casella o , devi applicare l'effetto indicato dalla carta su cui hai posizionato la tessera.



Effetti delle :

- : Ricevi 1 (vedere **MINACCE** a pagina 27).
- : posiziona nel tuo spazio per le Ferite la tessera Ferita indicata (vedere **FERITE** a pagina 11).
- : scarta 1 pedina del Bene indicato.
- : lancia il dado indicato e ricevi la Ferita rappresentata.

Se attivi più di una simultaneamente, applica l'effetto una volta per ciascuna icona che hai attivato.



**Esempio:** Daniela copre una casella **A**, quindi riceve 2 Ferite **B**.

## - BENI -

In *Thorgal: il Gioco da Tavolo* ci sono 6 tipi di Beni. Rappresentano risorse che puoi usare in vari modi.



La **Materia Prima** rappresenta tutto ciò che può essere usato per lavori di artigianato e costruzione: assi, mattoni, argilla, paglia, ecc. Di solito viene spesa per attivare i Luoghi.



Il **Minerale** rappresenta tutto ciò che può essere estratto dal suolo o forgiato, come pepite d'argento o altri metalli, pietra, selce, ecc. Di solito viene speso per attivare i Luoghi.



La **Voce** rappresenta informazioni comuni che qualcuno può condividere con te. Di solito viene spesa per attivare i Luoghi e seguire le Sottotrame.



La **Magia** rappresenta conoscenze segrete o dimenticate sulla sapienza mistica, i tempi antichi, gli dèi e il Popolo delle Stelle. Di solito viene usata per riattivare le carte Abilità e attivare vari effetti di gioco.



I Beni **Destino** e **Potere** hanno funzioni diverse in ciascuna Avventura, e quindi hanno anche meccaniche e usi diversi. Prima di iniziare una partita, leggete attentamente come vengono usati nell'Avventura che state per giocare.



Destino e Potere di solito non vengono Raccolti né ottenuti con l'azione di Viaggio: tuttavia, in alcune Avventure potrebbero esserci delle Fonti di Destino o di Potere ( e ).






# AZIONE: RACCOLTA





## RACCOLTA

Questa azione ti permette di ottenere dei Beni e può essere usata in qualunque Area, a patto che su una delle carte Terreno nel Percorso di Viaggio sia visibile un Bene o l'icona .





Per eseguire l'azione di Raccolta, completa i seguenti passaggi:

1. Posiziona 1  su una casella a scelta di una carta Terreno nel Percorso di Viaggio con l'icona di un Bene o . Ottieni Beni del tipo indicato pari al valore dell'Azione di Raccolta.
2. Se hai coperto una casella  o , applica l'effetto  una volta.

### IMPORTANTE:



- L'azione di Raccolta ti permette di ottenere più di una pedina Bene coprendo una sola icona.
- Puoi posizionare il  su **qualsiasi** casella con un'icona Bene o  sul Percorso di Viaggio: non è necessario che sia adiacente alle tue tessere Viaggio.



**Esempio:** Giorgio esegue un'azione di Raccolta 3. Può scegliere una casella di qualunque carta Terreno e coprirlo con 1 . Sceglie la casella **A**. Giorgio ottiene 3 , perché corrisponde a una delle Fonti nella sua Area attuale **B**. Poi, siccome ha coperto una casella , riceve 1 tessera Ferita , che deve posizionare nel suo spazio per le Ferite **C**.

**ATTENZIONE:** QUANDO USI UN'AZIONE DI RACCOLTA NON PUOI ATTIVARE NESSUN EFFETTO DIVERSO DA QUELLI CHE TI FORNISCONO DEI BENI (ES.: NON PUOI PESCARE UNA CARTA SCOPERTA).

**ATTENZIONE 2:** SE NELLA TUA AREA NON SONO PRESENTI FONTI, ALLORA POSIZIONARE UN  SU UNA CASELLA  NON HA ALCUN EFFETTO.

**SUGGERIMENTO:** VISTO CHE PUOI POSIZIONARE UN  SU UNA CARTA TERRENO A SCELTA, PUOI ANCHE RACCOGLIERE DEI BENI CHE NON AVEVI PRESO CON L'AZIONE DI VIAGGIO. TUTTAVIA, SE POSIZIONI UN  A DESTRA DELLE TESSERE VIAGGIO, POTREBBE DIVENTARE PIÙ DIFFICILE POSIZIONARE ALTRE TESSERE CON LE PROSSIME AZIONI DI VIAGGIO.

# AZIONE: CONSEGNA







## CONSEGNA

Questa azione ti permette di prendere dei Beni dalla tua riserva e metterli su un Luogo per attivare il suo effetto. Non puoi Consegnare dei Beni su un Luogo che contenga segnalini Nemico, , o .



Per eseguire l'azione di Consegna, completa i seguenti passaggi:

1. Prendi dalla tua riserva un numero di pedine Bene pari o inferiore al valore dell'azione di Consegna e mettile su un Luogo nella tua Area. Puoi Consegnare Beni di più tipi diversi con un'unica azione, ma non puoi Consegnare Beni su più Luoghi diversi con un'unica azione.

**PROMEMORIA:** OGNI VOLTA CHE PAGHI DEI BENI (CIOÈ, DURANTE UN'AZIONE DI CONSEGNA), PUOI PRENDERLI DALLA RISERVA DI UN PERSONAGGIO A TUA SCELTA NELLA TUA AREA, PURCHÉ IL SUO GIOCATORE SIA DISPOSTO A CONDIVIDERLI CON TE.

**Esempio:** Daniela esegue un'azione di Consegna 3. Prende 2  dalla sua riserva **A** e 1  dalla riserva di Giorgio **B** (perché anche il suo Personaggio si trova nella stessa Area **C** e Giorgio è d'accordo) e le mette sul Luogo. Poiché adesso ci sono 3  sul Luogo, Daniela applica l'effetto indicato: legge  **D**.

2. Se ora sul Luogo ci sono abbastanza Beni del tipo richiesto (o dei tipi richiesti), applica l'effetto indicato.
3. Dopo avere applicato l'effetto, a meno che non sia specificato diversamente, **rimuovi tutti i Beni che sono stati usati** per attivare l'effetto del Luogo. I Beni che non sono stati usati per attivare l'effetto scelto, invece, rimangono sul Luogo.

Alcuni effetti di gioco possono dirti di mettere un  in corrispondenza di un Luogo che ha l'azione di Consegna . Questi segnalini aumentano di 1 Bene il numero di Beni che devi Consegnare su quel Luogo per attivarne l'effetto. Se un Luogo richiede più di 1 tipo di Bene, puoi decidere quale costo viene aumentato.



# AZIONE: COMBATTIMENTO



## COMBATTIMENTO

Questa azione ti permette di eliminare i Nemici presenti nella tua Area.

Per eseguire l'azione di Combattimento, completa i seguenti passaggi:

1. Scegli un segnalino Nemico su un Luogo a tua scelta nella tua Area.
2. Pesca la prima carta Nemico dal mazzo corrispondente al segnalino Nemico che hai scelto e disponila davanti a te.

Per questo segnalino:



(Debole)



(Medio)



(Forte)



(Letale)



(Mistico)

Pesca questa carta:



Applica gli effetti indicati dall'Avventura.

3. Esegui il tiro di Combattimento tirando i dadi indicati dal tuo Quadrante di Combattimento e prendi le tessere Ferita rappresentate sulle facce che hai ottenuto. Poi, posiziona quelle tessere sulla carta Nemico, in modo che ciascuna tessera abbia almeno un lato adiacente a un'altra tessera. Le tessere non possono sovrapporsi tra di loro o sporgere al di fuori della griglia disegnata sulla carta Nemico.
4. Applica gli effetti di ciascuna casella che hai appena coperto con una tessera Ferita. Tutti gli effetti sono descritti nella sezione **EFFETTI DELLE CASELLE COPERTE** a pagina 17.
5. Controlla se hai vinto o perso il Combattimento in base alla seguente tabella:

**Vittoria**

**Sconfitta**

Se hai coperto tutti i ♥, scarta il segnalino Nemico dalla tua Area.

Ricevi 1 🗡️ per ciascun ♥ che non hai coperto (vedere **MINACCE** 🗡️ a pagina 27).  
Non scartare il segnalino Nemico.

6. Scarta la carta Nemico mettendola nella pila degli scarti appropriata. Rimetti nella riserva generale le tessere Ferita che si trovano sulla carta, indipendentemente dal fatto che tu abbia vinto o perso il Combattimento).

# AZIONE: COMBATTIMENTO



## DADI DI COMBATTIMENTO

Ciascun dado di Combattimento ha facce diverse. In ogni dado, le due facce che riportano le sagome più piccole hanno anche dei quadretti neri: sono i Risultati Critici e si applicano solo quando viene attivato un effetto Critico (vedere la sezione **CRITICO** più avanti). Se non attivi un effetto Critico, ignora i quadretti neri e usa solo i quadretti bianchi sulla faccia del dado.



## - EFFETTI DI COMBATTIMENTO -

Durante un Combattimento puoi usare diversi effetti, prima e dopo il tiro di Combattimento.

### DADI AGGIUNTIVI

Se un effetto ti fornisce dei dadi aggiuntivi, devi dichiarare il suo uso prima di tirare i dadi. Una volta tirati i dadi, non puoi decidere di tirarne altri.



QUESTO EFFETTO TI PERMETTE DI LANCIARE 2  IN PIÙ DURANTE UN COMBATTIMENTO.

### RITIRARE

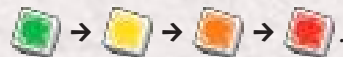
Quando un effetto ti permette di ritirare dei dadi, ritira 1 dado alla volta fino a un massimo del numero di volte specificato dall'effetto. A meno che non sia indicato diversamente, puoi anche ritirare più volte lo stesso dado.



QUESTO EFFETTO TI PERMETTE DI RITIRARE UN MASSIMO DI 3 DADI DURANTE UN COMBATTIMENTO.

### POTENZIARE I DADI


Se vuoi potenziare uno dei tuoi dadi, devi dichiararlo prima del tiro di Combattimento. Quando potenzi un dado, scarta un dado a tua scelta e sostituiscilo con il dado immediatamente più forte, nel seguente ordine:



### CRITICO

Quando ti viene detto di attivare un effetto Critico, devi posizionare delle tessere Ferita più grandi del normale, che includono anche i quadretti neri disegnati sulle facce dei dadi di Combattimento. Puoi attivare l'effetto Critico dopo avere tirato i dadi. Se non attivi un effetto Critico, usa solo i quadretti bianchi disegnati sulla faccia del dado.



DURANTE UN COMBATTIMENTO, QUESTO EFFETTO TI PERMETTE DI POTENZIARE UN DADO TANTE VOLTE QUANTI SONO I  A SINISTRA DI QUESTA CARTA.




DURANTE UN COMBATTIMENTO, QUESTO EFFETTO TI PERMETTE DI ATTIVARE L'EFFETTO CRITICO SU TANTI DADI QUANTI SONO I  A SINISTRA DI QUESTA CARTA.

# AZIONE: COMBATTIMENTO




## SCONFIGGERE TUTTI I NEMICI IN UN LUOGO



Una volta che hai sconfitto tutti i Nemici in un Luogo contrassegnato con un , devi attivare immediatamente l'effetto del Luogo.

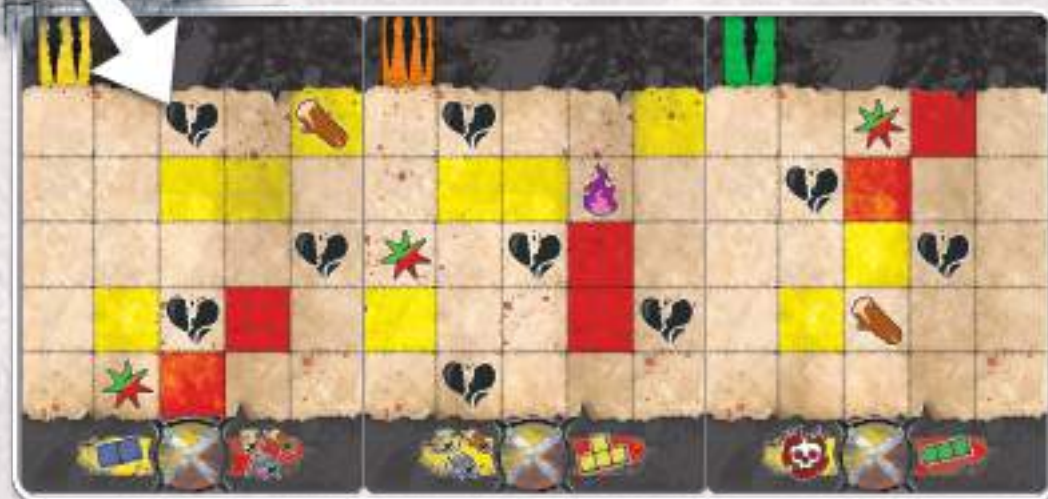





## NEMICI MISTICI



Diverse avventure includono regole aggiuntive per i Nemici, tra cui quelle per i segnalini dei Nemici Mistici ()

## NEMICI UNITI

Questo effetto indica che devi allineare tutte le carte Nemico indicate, l'una adiacente all'altra nell'ordine che preferisci, in modo da formare un'unica griglia per le ferite. A seconda dei casi, la composizione delle carte Nemico che formano i Nemici Uniti può essere determinata da: tutti i segnalini Nemico presenti su un dato Luogo, oppure; tutti i Nemici indicati in un dato Paragrafo. Per sconfiggere i Nemici Uniti, devi posizionare delle tessere Ferita adiacenti tra loro su tutte le carte Nemico, come se la fila fosse un'unica carta Nemico.














**Esempio:** Daniela esegue l'azione di Combattimento () in un Luogo con un segnalino . Pesca una carta Nemico dal mazzo corrispondente , come nell'illustrazione.

Daniela prende i dadi indicati dal suo Quadrante di Combattimento (arancione e rosso)  e decide di usare un Oggetto per tirare un dado giallo aggiuntivo . Ottiene i seguenti risultati:

Daniela posiziona le tessere Ferita ottenute () sulla carta Nemico.




Sfortunatamente, non può attivare l'effetto Critico sul dado giallo.

Copre 2 icone , quindi ottiene 2  . Copre anche una casella , quindi riceve 1 Ferita 1  . Non è riuscita a coprire tutti i , quindi perde il combattimento e riceve 1  per ciascun  non coperto (1  in totale) . Infine, scarta la carta Nemico insieme a tutte le tessere Ferita su di essa, ma il segnalino Nemico rimane sulla Mappa.

# AZIONE: SACRIFICIO



## SACRIFICIO

Se un Luogo ha un'Azione di Sacrificio, per attivare l'effetto di quel Luogo devi ricevere le ferite indicate. Non puoi eseguire un Sacrificio in un Luogo su cui si trovano segnalini Nemico, o .

Per eseguire l'azione di Sacrificio, completa i seguenti passaggi:



1. Scegli un Luogo nella tua Area che abbia l'azione di Sacrificio. Ricevi un numero di tessere Ferita pari al valore dell'Azione Sacrificio, del tipo indicato sul Luogo.
2. Applica l'effetto indicato sul Luogo.

**ATTENZIONE:** QUESTA AZIONE NON PUÒ ESSERE ESEGUITA PARZIALMENTE: DEVI RICEVERE TUTTE LE FERITE.

## SEGNALINI SACRIFICIO SOSTITUTIVI



Alcuni effetti di gioco ti dicono di posizionare questi Segnalini in modo da coprire le azioni stampate sulla mappa. Quando un segnalino di questo tipo si trova su un Luogo, devi eseguire l'azione di Sacrificio rappresentata sul segnalino, invece dell'azione che è stata coperta (vedere **COPRIRE CASELLE E ICONE** a pagina 27).

**Esempio:** Giorgio decide di eseguire l'azione di Sacrificio. Ha 1  nella sua riserva (A), quindi il valore dell'Azione è 3 (B), Giorgio riceve 3 Ferite (C), poi applica l'effetto indicato sul Luogo (D): ottiene 1 .

ISOLA DEI GABBIANI  
PERSEGUITE I RISULTI PELLE NAWIN  
CORSA DI EQUILIBRAMENTO VIGILANTE




(A)





(C)



Movimento in  
contiene un altro  
o, ricevi 1 .



Puoi ricevere 1 Ferita  
() per ritirare 1   
a tua scelta.

- 29 -

- 35 -

# AZIONE: COSTRUZIONE



## COSTRUZIONE

L'azione di Costruzione ti permette di ottenere nuovi Oggetti e può essere eseguita in qualunque Area.

Per eseguire l'azione di Costruzione, completa i seguenti passaggi:

1. Scegli dal Banco un numero di carte Oggetto pari al valore dell'azione di Costruzione e disponile accanto alla plancia del tuo Personaggio. Se vuoi, puoi scegliere meno carte Oggetto rispetto al valore dell'Azione.
2. Puoi scartare 1 carta Oggetto dal Banco.
3. Riempi nuovamente il Banco con nuove carte Oggetto. Se finisci il mazzo, mescola la pila degli scarti Oggetto per formare un nuovo mazzo, poi riempi il Banco.

### - OGGETTI -





**B**  **CORONA DI OGOTAY** **A**

**D** DOPO AVERE ESEGUITO UN'AZIONE:  
**C** Ignora tutte le .  
Ottieni 1 .

Gli Oggetti ti permettono di potenziare le tue azioni o di attivare effetti aggiuntivi durante il tuo turno. Sono tutti monouso: scartali dopo averli usati una volta. Ciascun Personaggio inizia la partita con un solo Oggetto. È possibile ottenere altri Oggetti nel corso della partita grazie all'azione di Costruzione e ad altri effetti. I Personaggi non possono cedere o scambiarsi le carte Oggetto.

- A Nome**
- B Azione:** Sul lato sinistro della carta Oggetto è indicata l'azione in cui può essere usato quell'Oggetto. Se l'Oggetto ha un'icona multicolore, può essere usato durante qualsiasi azione. Usare una carta Oggetto non comporta costi.
- C Effetto dell'Oggetto**
- D Personaggio:** Indica quale Personaggio inizia la partita con questo Oggetto.

Quando un effetto ti dice di pescare un certo numero di carte Oggetto, prendile a caso dalla cima del mazzo degli Oggetti. Quando un effetto ti dice di ottenere delle carte Oggetto, scegli quelle che preferisci dal Banco, poi riempilo di nuovo.

**Esempio:** Daniela sta eseguendo un'azione di Combattimento. Prima di tirare i dadi decide di usare la PIETRA DEI VANIR **A**. Tira 1  **B** aggiuntivo, ottiene 1  **C** e infine scarta l'Oggetto.





# FASE EVENTO

Se in totale ci sono 3 o più / scoperti sul Percorso di Viaggio, pescate 1 .

Altrimenti, pescate 1 .

**VITTORIA:**  
Raggiungete una delle seguenti:

**RIVOLTA**  
Consegnate più su dei totali sui . Se riuscite, leggete .

**DISTRUGGETE IL TEMPIO**  
Se raggiunge la casella più a sinistra del tracciato dell'Avventura, leggete .

**SCONFITTA:**  
**IL TEMPIO È COMPLETATO**  
Se raggiunge la casella più a destra del tracciato dell'Avventura, oppure se finite i Round a disposizione, leggete .

Se c'è un su , muovete di 1 casella verso destra. Altrimenti, mettete 1 su .

Potenziate 1 su un a vostra scelta.

Muovete di 2 caselle verso destra.

**DIFFIDENZA**  
Dopo avere eseguito su un , puoi decidere di attivare immediatamente l'effetto del Luogo, oppure di aspettare e lasciare sul Luogo i Beni consegnati. Se decidi di attivare l'effetto, tira il dado indicato: se su questo Luogo ci sono almeno tanti Beni Consegnati quanti sono i quadretti bianchi sulla faccia del dado, applica l'effetto **SUCCESSO**; altrimenti, rimuovi tutti i Beni Consegnati su questo Luogo e applica l'effetto **FALLIMENTO**.

IL TEMPIO DI TORRAN

1 2 3 4 5 6 7 8 9

**A**

**CAVERNACOLI**  
QUESTE CAVERNE SONO ADDEBOLITE MEDIO ENTALTE A

**PERILOSA ROCCIOSA**  
SU UN TERRENO COME QUESTO NON PUÒ CROSCERE NULLA.

**EFFETTO IMMEDIATO:**  
Ciascun Personaggio riceve come se fossero .

**FASE AZIONE:**  
In questo Round, tratta tutte le icone come se fossero .

**PROSSIMA FASE AZIONE:**  
Se c'è un Luogo se...

**PROSSIMA FASE EVENTO:**  
Applicare **C**

Carta Evento attiva



Quando tutti i gettoni Azione sono stati girati sul lato Inattivo e l'ultima azione è stata completata, passate alla fase Evento eseguendo i seguenti passaggi:

1. Fate avanzare di 1 casella l'indicatore dei Round ( **A**).
2. Girate tutti i gettoni Azione sul loro lato Attivo **B**.
3. Applicate l'effetto "Prossima fase Evento" riportato sulla carta Evento attiva **C**. Di solito vi dice di applicare l'effetto , , o riportato sulla Scheda dell'Avventura. Poi, scartate la carta Evento attiva.
4. Pescate una nuova carta Evento **D** e applicate i suoi effetti immediati. Per prima cosa, controllate i requisiti indicati sotto il mazzo di carte Evento di sinistra: se quei requisiti sono stati soddisfatti, pescate e rivelate una carta Evento da quel mazzo, poi applicate i suoi effetti immediati. Altrimenti, pescate e rivelate una carta Evento dal mazzo di destra, poi applicate i suoi effetti immediati. Disponete questa carta a destra della Scheda dell'Avventura, nello spazio "Carta Evento attiva".
5. Passate l'indicatore del Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario.

**Esempio:** Durante la fase Evento, Giorgio deve applicare l'effetto di mezzo: **C**. Legge la Scheda dell'Avventura e vede che deve potenziare 1 su .

**ATTENZIONE:** OGNI AVVENTURA USA DUE MAZZI DI CARTE EVENTO. ESSE MODIFICANO IL GIOCO IN MOLTI MODI, MA LE CARTE DI UN DATO MAZZO SONO SIMILI TRA LORO: QUINDI, UNA VOLTA VISTO L'EFFETTO DI ALCUNE CARTE, POTETE COMINCIARE A FARE IPOTESI SU COSA ASPETTARSI DALLE ALTRE CARTE DELLO STESSO MAZZO.

**PERICOLO DI** **A** **E**

**B**

**C** ZONA NON È SICURA. ENTRATE A STRO RISCHIO E PERICOLO!

**D** **FASE AZIONE:**  
Quando entri o esegui un'Azione in un'Area con , ricevi 1 Ferita .

**E** **PROSSIMA FASE EVENTO:**  
Applicare .

## - CARTA EVENTO -

- A** **Titolo:** Presenta l'Evento che sta per accadere.
- B** **Immagine:** Illustra l'aspetto dell'Evento.
- C** **Descrizione:** Testo descrittivo dell'Evento.
- D** **Effetto:** Effetti meccanici che devono essere applicati nel momento indicato.
- E** **Effetto nella Prossima fase Evento.**

# FINE DELLA PARTITA E REGOLE DETTAGLIATE

## - FINE DELLA PARTITA -

Ciascuna Avventura ha le proprie condizioni di vittoria e sconfitta. Tuttavia, la morte di un Personaggio e la fine del tempo (quando non ci sono più Round a disposizione) causano sempre una sconfitta. Le Avventure hanno diversi finali possibili, quindi leggete sempre il Paragrafo giusto per scoprire come ve la siete cavata.

## REGOLE DETTAGLIATE

### - PARAGRAFI -

Molte azioni ed effetti vi diranno di leggere un Paragrafo dal Libro delle Storie, indicato dall'icona . Ciascun Paragrafo può essere letto una sola volta nel corso di un'Avventura, a meno che non sia indicato diversamente.

Quando vieni mandato a un Paragrafo, per prima cosa leggilo, poi applica gli effetti indicati, infine metti un segnalino Paragrafo () sul Luogo corrispondente.

Spesso, alla fine di un Paragrafo, ti verrà offerta la possibilità di scegliere di seguire una delle due Sottotrame. Il Personaggio attivo può spendere 1 per attivare **una sola** Sottotrama.

Talvolta troverai un simbolo che rappresenta un paragrafo collegato a un'altra icona: indica su quale elemento del gioco ha effetto quel paragrafo. Ad esempio, l'icona significa che quel Paragrafo ha effetto su : a seconda dell'Avventura, questo potrebbe significare ottenere Potere, posizionarlo, scartarlo, muoverlo, ecc. Un Paragrafo , invece, ha effetti di .

**ATTENZIONE:** IN ALCUNI RARI CASI, GLI EFFETTI DI UN PARAGRAFO POTREBBERO ATTIVARE LA LETTURA DI UN ALTRO PARAGRAFO. APPLICA FINO IN FONDO TUTTI GLI EFFETTI DEL PRIMO PARAGRAFO, POI VAI A LEGGERE QUELLO SEGUENTE, A MENO CHE NON SIA SPECIFICATO DIVERSAMENTE.

I Paragrafi sono composti da:

- A** **Numero del Paragrafo:** Serve per identificare e trovare il Paragrafo.
- B** **Nome:** Presenta il Paragrafo.
- C** **Storia:** La storia non ha un impatto diretto sulle meccaniche di gioco, ma le informazioni riportate potrebbero aiutarvi a decidere cosa fare in seguito.
- D** **Effetti:** Devi applicare questi effetti, nell'ordine indicato. A seconda delle indicazioni, gli effetti valgono solo per il personaggio che ha attivato il paragrafo, oppure per tutti i Personaggi.
- E** **Sottotrama.**

**Esempio:** Giorgio ha eseguito un'azione di Consegna () e ha Consegnato 3 al Luogo **A**, quindi legge .

Giorgio legge la Storia ad alta voce e applica tutti gli effetti del Paragrafo **B**. Poi, può spendere 1 dalla sua riserva (o da quella di un altro Personaggio nella stessa Area) per seguire una delle due Sottotrame **C**. Sceglie la seconda sottotrama **D** e scarta tutti i da 2 carte Terreno a sua scelta. Infine, mette un segnalino sul Luogo dove ha eseguito l'azione **E**: nessun Personaggio potrà usarlo nuovamente per il resto della partita.



### **A** **COLONIA COMMERCIALE** **B**

I mercanti sputano per terra quando fai il nome di Torhan. Di recente i suoi capitani hanno confiscato l'attrezzatura dei mercanti, lasciando solo poche merci. Sentendo parlare di rivolta, uno di loro ti consegna un misterioso pacco con il sigillo di Thor impresso sopra e ti avverte di non aprirlo finché non sarai nell'oscurità più assoluta.



**Ottieni 1 .**  
**Muovi 1 da un Luogo che abbia più di 1 segnalino Nemico fino a un che non abbia .**




**Pay per seguire una delle due Sottotrame:**

- E** **CHIEDI LORO DI DONARE RIFORMIMENTI AI RIVOLTOSI.** — 2 Personaggi a tua scelta ottengono 1 Oggetto a testa dal Banco e poi riempiono di nuovo il Banco.
- D** **AIUTA I MERCANTI PER UN GIORNO E APPRENDI LE LORO TECNICHE DI RACCOLTA.** — Rimuovi tutti i da 2 carte Terreno a tua scelta sul Percorso di Viaggio.

# REGOLE DETTAGLIATE

## - MINACCE -

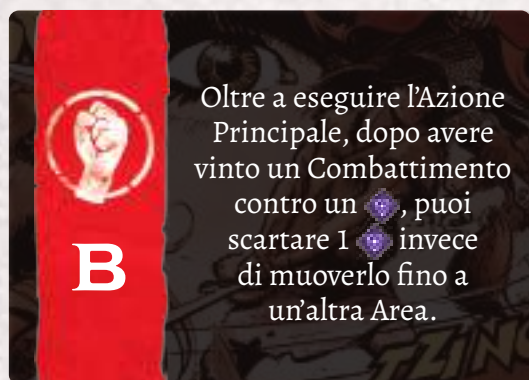
I segnalini Minaccia rappresentano i pericoli e la tensione che si accumulano man mano che procedete nella vostra Avventura. Diversi effetti di gioco dipendono dal numero di segnalini Minaccia che ha il tuo Personaggio. In molte Avventure, i Paragrafi e le carte Evento includono effetti aggiuntivi in base al numero di segnalini Minaccia.

Ciascun Personaggio può avere un massimo di 5 . Quando un Personaggio dovrebbe ricevere un sesto segnalino , riceve invece 1 Ferita () , come spiegato nella sezione **EFFETTI INCOMPLETI** a pagina 11).

**ATTENZIONE:** SE RICEVI UNA "FERITA ()", SIGNIFICA CHE DEVI POSIZIONARE NEL TUO SPAZIO DELLE FERITE UNA TESSERA FERITA CON UNA DIMENSIONE UGUALE AL NUMERO DI SEGNALINI  CHE SI TROVANO NELLA TUA RISERVA.

## - CARTE AZIONE SPECIALE -


Alcune Avventure usano delle carte Azione Speciale, indicate da lettere invece che da numeri. Quando ottieni una carta di questo tipo, posizionala in corrispondenza del bordo inferiore della carta Azione che ti viene indicata. Se nel corso della partita quella carta Azione viene sostituita, sposta anche la carta Azione Speciale corrispondente, in modo che rimanga sempre collegata alla carta Azione del tipo giusto.



**QUESTA CARTA AZIONE SPECIALE MODIFICA L'AZIONE DI COMBATTIMENTO**

### UFFICI PORTUALI



Sfondi la porta chiusa a chiave ed entri nell'ufficio. Ti aspettavi che fosse vuoto, ma all'interno trovi un funzionario terrorizzato nascosto sotto una scrivania. Ti racconta di un uomo che è venuto qui poco fa: ha preso dei documenti che gli permettono di ordinare ai capitani delle barche ormeggiate nel porto di portarlo ovunque voglia andare. Teneva in mano un cristallo rosso: chiunque lo guardasse cominciava ad avere un bagliore rosso negli occhi e si lanciava verso la città, urlando come un forsennato. Il funzionario è riuscito a rimanere al suo posto solo grazie al talismano che porta. Lo convinci a darti il talismano: ti sarà utile per affrontare i cittadini ammalati.

Posizionate la carta Azione Speciale  in corrispondenza della carta Azione di Combattimento.





**Esempio:** Questo Paragrafo ti ha fatto posizionare la carta Azione Speciale B sotto la carta Azione di Combattimento. D'ora in poi, quando posizioni un gettone Azione in corrispondenza della carta Azione di Combattimento, oltre a eseguire l'Azione Principale (Combattimento) applichi gli effetti indicati sulla carta Azione Speciale B.

## - COPRIRE CASELLE E ICONE -




Qualunque cosa sia coperta con  è considerata bloccata: non puoi più interagirci. Ad esempio, non puoi interagire con un Luogo e con qualsiasi Bene, Nemico, ecc. si trovi su di esso, se quel Luogo è coperto da un .

Ogni volta che copri qualcosa mettendoci sopra un componente, tratta quel componente come se fosse stampato direttamente sulla superficie sottostante.

**Esempio:** Giorgio copre una  con una tessera . D'ora in avanti, ogni volta che qualcuno deve applicare gli effetti di una  su quella carta Terreno, riceve 1 Ferita .



Questi segnalini possono essere messi sullo spazio Azione di un Luogo, in modo da coprire il requisito stampato sulla Mappa. Possono coprire uno spazio Azione di , ma anche uno spazio con un'Azione diversa.



## - AMBIGUITÀ -

Se un effetto non specifica il suo bersaglio in modo inequivocabile, o se può essere applicato in più di un modo, i giocatori scelgono quale applicare tra i modi e i bersagli indicati.

## - ESAURIRE IL MAZZO TERRENO -

Se il mazzo delle carte Terreno è vuoto e c'è già una tessera su una casella dell'ultima colonna disponibile, non puoi più eseguire l'azione di Viaggio!

# REGOLE DETTAGLIATE

## - POTENZIARE E DEPOTENZIARE I NEMICI -

Ci sono 4 tipi principali di Nemici. Quando devi Potenziare un segnalino Nemico, sostituiscilo con un segnalino Nemico che ha 1 livello di Forza in più (◆>◆>◆>◆>◆). Se devi Potenziare un ◆, tutti i Personaggi subiscono invece un Effetto Incompleto (ricevono 1 Ferita ◆).

Quando devi Depotenziare un segnalino Nemico, sostituiscilo con un segnalino Nemico che ha 1 livello di Forza in meno. Se un effetto ti chiede di Depotenziare un ◆, ignoralo senza conseguenze.

## - ...COLLETTIVAMENTE -

Ogni volta che dovete fare qualcosa "collettivamente", applicate quell'effetto considerando coinvolti tutti i Personaggi.

**Esempio:** Se dovete scartare 3 ◆ collettivamente, i Personaggi devono scartare tutti insieme, in qualunque combinazione, un totale di 3 ◆.

## - AGGIORNARE LA FILA DELLE AZIONI -

Quando decidete di sostituire una carta Azione, dovete per prima cosa togliere dalla Fila delle Azioni la carta eliminata. Tutte le carte devono rimanere in ordine crescente: quindi, se la nuova carta deve essere inserita in un punto diverso della Fila delle Azioni, sposta le carte Azione rimanenti in modo da creare lo spazio necessario per la nuova carta, ma **senza spostare** i gettoni Azione.

**Esempio:** La vostra Fila iniziale delle Azioni è rappresentata in questa illustrazione:



Nella **CELLA DELLA PRIGIONE** hai eseguito un'Azione che vi consente di sostituire la carta Azione di Raccolta ◆◆ (A) con la carta Azione di Raccolta ◆◆ (B).

Decidete di effettuare lo scambio, quindi ora la vostra Fila delle Azioni appare come nell'illustrazione seguente.



# PARTITA IN SOLITARIO, RICONOSCIMENTI

## - PARTITA IN SOLITARIO -

Quando giochi in solitario, controlla 2 Personaggi ed esegui i turni di ciascun Personaggio separatamente, proprio come se ci fossero 2 giocatori. Non ci sono altre modifiche significative alle regole. Tuttavia, quando applichi un effetto che fa riferimento al numero di giocatori, trattalo come se ci fossero 2 giocatori.

## - RICONOSCIMENTI -

**Ideazione gioco:** Joanna Kijanka e Jan Maurycy

**Autore delle Avventure:** Rafał Szyma

**Autore dei Paragrafi:** Michał Zimmol

**Sviluppo:** Ignacy Trzewiczek

**Illustrazioni:** Grzegorz Rosiński, Frederick Vignaux, Hanna Kuik, Maciej Simiński

**Progetto grafico:** Mateusz Kopacz

**Project manager:** Jan Maurycy, Marek Dąbrowski

**Production manager:** Damian Mazur

**Revisione in lingua inglese:** Tyler Brown

**Playtester:** Gaba Palicka, Szymon Ratka, Karol Han, Sławomir Winszczyk, Kuba Jarosz, Kornel Żaba, Tomek Raniecki, Szymon and Alicja Świącicy, Ignacy and Asia, Wgnieceni w Planszę, Przemek and Tomek, Reila, Imo, Piotr, Paxu, Bartek Mroziński, Łukasz Hankus, Dawid Szczepaniak, Robert Deninis.

**Un ringraziamento speciale a:** Weronika Spyra



**Edizione italiana a cura di Pendragon Game Studio srl:** Via Curtatone 6, 20122 Milano (MI)  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it) - [info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)

**Traduzione:** Adriano Bompani      **Revisione:** Alex Grisafi

**Impaginazione:** Zhuang Huachong



Miniature Titan Forge

# THORGAL

© G. ROSINSKI / J. VAN HAMME / ÉDITIONS DU LOMBARD (DARGAUD-LOMBARD S.A.) 2023.

*Gentile cliente, i nostri giochi sono preparati con la massima cura. Tuttavia, se nella tua copia dovesse mancare qualcosa, ce ne scusiamo e ti preghiamo di comunicarcelo inviandoci una mail a: [info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)*

*Continuiamo a supportare i nostri giochi anche dopo la loro pubblicazione. Sebbene i nostri revisori e collaboratori controllino e affinino con cura gli elementi del gioco, talvolta è necessario introdurre correzioni, modifiche o migliorie anche mesi o anni dopo la pubblicazione. Effettuiamo le modifiche necessarie ai materiali di gioco in base alle opinioni della comunità dei giocatori e all'esperienza degli autori. Puoi trovare l'ultima versione aggiornata del manuale, insieme a eventuali materiali aggiuntivi come mini-espansioni, offerte, FAQ, ecc., sul nostro sito web: [www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)*

Editore originale: Portal Games Sp. z o.o., ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.



# GLOSSARIO DELLE ICONE



Carta Azione di Consegna



Carta Azione di Sacrificio



Carta Azione di Combattimento



Carta Azione di Viaggio



Carta Azione di Raccolta



Carta Azione di Movimento



Carta Azione di Costruzione



Carta Azione Speciale



Confine **Verde**: Movimento normale



Confine **Rosso**: Regole speciali dell'avventura



Confine **Blu**: Regole speciali dell'avventura



Confine **Invalicabile**: Non può essere attraversato



Qualsiasi Gettone Azione



Gettone Azione Attivo



Gettone Azione Inattivo



Un solo gettone in corrispondenza di una carta Azione



Ogni gettone a sinistra della carta Azione attiva



Ogni gettone sotto la carta Azione attiva



Qualsiasi dado



Dado del colore indicato



Qualsiasi Bene



Bene Voce



Bene Minerale



Bene Materia Prima



Bene Magia



Bene Destino (regole speciali dell'Avventura)



Bene Potere (regole speciali dell'Avventura)



Area, determinato dall'Area in cui ti trovi



Fonte di Voce



Fonte di Minerale



Fonte di Materia Prima



Fonte di Magia



Fonte di Destino



Fonte di Potere



Minaccia



Scarta/Rimuovi

# GLOSSARIO DELLE ICONE

	Esperienza		Bloccato (Luogo, Confine, ecc.)		Nemico Mistico		Rivela una nuova carta Terreno
	Esperienza di Combattimento		Segnalino Raccolta		Forza del Nemico		Carta Scoperta
	Esperienza di Viaggio		Cura (scarta 1 Ferita)		Rune		Segnalino Obiettivo
	Carta Abilità Attiva		Caselle da coprire per sconfiggere il Nemico e vincere il Combattimento		Tessera Polimino (Ferita/Viaggio) di dimensione 1		Segnalino Costo Aumentato
	Penalità		Qualsiasi Nemico		Tessera Polimino (Ferita/Viaggio) di dimensione 2		Segnalino Sacrificio sostitutivo
	Penalità Rossa		Nemico Debole		Tessere Polimino (Ferita/Viaggio) di dimensione 3		
	Penalità Gialla		Nemico Medio		Tessere Polimino (Ferita/Viaggio) di dimensione 4		
	Paragrafo		Nemico Forte		Tessere Polimino (Ferita/Viaggio) di dimensione 5		Indicatore del Tracciato dell'Avventura (il suo uso è descritto in alcune Avventure)
	Segnalino Paragrafo Completato		Nemico Letale		Indicatore del Round		Sposta  di 1 casella nella direzione indicata
							

# RIEPILOGO DELLE REGOLE

Dovete realizzare le condizioni di vittoria entro il numero di Round indicato sulla Scheda dell'Avventura. In ciascun Round, eseguite queste fasi:

## 1. FASE AZIONE

A partire dal Primo Giocatore, a turno ciascun giocatore esegue questi passaggi:

- Scegli un gettone Azione Attivo e spostalo fino a una carta Azione diversa da quella di partenza.
- Gira il gettone sul lato Inattivo.
- Esegui l'azione in base al testo della carta Azione in corrispondenza della quale hai appena posizionato il gettone Azione.


Nel proprio turno, ciascun Personaggio può usare eventuali carte Abilità e/O Oggetto.




### MOVIMENTO

Attraversa un numero di Confini pari o inferiore al valore dell'Azione di Movimento.




### VIAGGIO

Posiziona sul Percorso di Viaggio una tessera Viaggio a tua scelta tra quelle indicate dal tuo livello di Esperienza di Viaggio, o da un livello inferiore. La tessera Viaggio deve essere adiacente alla tessera attualmente più a destra. Inoltre, deve coprire una casella della colonna attualmente più a destra e/o di una nuova colonna ancora più a destra.

Poi, applica gli effetti di ciascuna casella che hai coperto. Se hai coperto una casella nella colonna contrassegnata dall'icona  dell'ultima carta, rivela una nuova carta Terreno e aggiungila al Percorso di Viaggio, poi ottieni il bonus indicato nell'angolo della carta che hai aggiunto.

Applica la  corrispondente ogni volta che copri una  o .

### RACCOLTA

Posiziona 1 segnalino  su una carta Terreno a tua scelta. Il segnalino può essere posizionato su un Bene o icona  a tua scelta. Poi, ottieni un numero di pedine del Bene indicato pari al valore dell'Azione di Raccolta. Se hai coperto una casella , applica il suo effetto **una sola volta**.

### CONSEGNA









Prendi dalla Riserva del tuo Personaggio un numero di Beni pari o inferiore al valore dell'Azione di Consegna e mettili su un Luogo della tua Area che richieda una Consegna di Beni. Puoi prendere i Beni anche dalla riserva di altri Personaggi nella tua stessa Area, se sono d'accordo.

### SACRIFICIO

Scegli un Luogo della tua Area che richieda un Sacrificio. Ricevi un numero di tessere Ferita del tipo indicato dal Luogo, in numero pari al valore dell'Azione di Sacrificio. Posiziona queste tessere nel tuo spazio per le Ferite. Infine, applica l'effetto del Luogo.

**ATTENZIONE:** NON PUOI ESEGUIRE LE AZIONI CONSEGNA E SACRIFICIO NEI LUOGHI CON UN NEMICO, , O .

### COMBATTIMENTO


Scegli un segnalino Nemico (, , , , ) in un Luogo della tua Area e pesca la prima carta Nemico dal mazzo corrispondente. Tira i dadi indicati dal tuo Quadrante di Combattimento. Posiziona le tessere Ferita ottenute in modo che siano adiacenti l'una all'altra e applica gli effetti delle caselle che hai coperto. Se hai coperto tutti i , scarta quel segnalino Nemico. Se non ce l'hai fatta, ricevi 1  per ciascun  che non hai coperto. In entrambi i casi, scarta la carta Nemico e tutte le tessere Ferita su di essa.

### COSTRUZIONE

Ottieni un numero di Oggetti pari o inferiore al valore dell'Azione di Costruzione, prendendoli dal Banco. Puoi scartare 1 carta dal Banco. Poi, riempi nuovamente il Banco.

Quando tutti i gettoni Azione sono stati girati sul lato Inattivo, eseguite la fase Evento.

## 2. FASE EVENTO

1. Fate avanzare di 1 casella l'indicatore del Round (.
2. Girate tutti i gettoni Azione sul lato Attivo, senza spostarli.
3. Applicate l'effetto "Prossima fase Evento" della carta Evento attiva.
4. Controllate i requisiti per la nuova carta Evento e pescatela; se ha degli effetti immediati, applicateli.
5. Passate l'indicatore del Primo Giocatore in senso orario.