

DARWIN KASTLE'S
CTHULHU
REALMS



COMPONENTI E PREPARAZIONE

4 Schede del Giocatore: Distribuite una scheda ad ogni giocatore rimettendo le restanti nella scatola. Queste schede verranno utilizzate per indicare il vostro livello di Sanità Mentale. Ogni giocatore dispone la propria scheda di fronte a sé, in modo che sia visibile da tutti i giocatori.

4 Segnalini Sanità: Distribuite un segnalino ad ogni giocatore rimettendo eventuali segnalini restanti nella scatola. Ogni giocatore deve posizionare il proprio segnalino sul numero "50" della scheda del giocatore posta di fronte a lui, ciò indica il livello di Sanità Mentale con cui iniziate a giocare. Durante una partita guadagnerete o perderete Punti Sanità: di volta in volta, sposterete il segnalino in base ai punti persi o guadagnati. Se durante il gioco il vostro livello di Sanità Mentale raggiunge o supera lo zero avrete perso e sarete immediatamente eliminati dal gioco.

10 Carte Iniziato, 24 Carte Seguace, e 8 Carte Sgherro: Distribuite ad ogni giocatore 2 Carte Iniziato, 2 Carte Sgherro, e 6 Carte Seguace. Ogni giocatore dovrà mischiarle creando il proprio mazzo di carte. Rimettete le rimanenti Carte Sgherro e Carte Seguace nella scatola, mettete invece le Carte Iniziato rimaste sul tavolo di gioco a faccia in su.

66 Carte Comuni: Mischiate queste carte che formeranno il mazzo di Carte Comuni. Pescate 5 Carte Comuni e disponetele scoperte formando una fila al centro del tavolo. Queste 5 carte, così come le restanti Carte Iniziato, saranno le Carte Disponibili all'inizio della partita. Posizionate il mazzo di Carte Comuni rimanenti accanto alle Carte Disponibili, in modo che la prima carta sia sempre visibile a tutti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO (A 2 GIOCATORI)

Il giocatore che più recentemente ha dato segni di pazzia sarà il primo giocatore. Se sei il primo giocatore, pesca 3 carte dal tuo mazzo e inizia il tuo turno, il secondo giocatore, pescherà invece 5 carte dal proprio mazzo.

Durante il vostro turno, potrete giocare le carte dalla vostra mano e attivare le abilità delle carte in gioco. Alla fine del turno, scartate tutte le Carte Entità e le Carte Artefatto (impilatele scoperte accanto al vostro mazzo, andando a formare la vostra pila degli scarti), scartate inoltre tutte le carte dalla vostra mano che avete deciso di non giocare. Le Carte Luogo invece, una volta giocate, restano in gioco fino a che non saranno eliminate. Concludete il vostro turno prendendo 5 nuove carte dal vostro mazzo. Se alla fine del vostro turno, dovete prendere nuove carte ma non ce ne sono a sufficienza, mischiate tutte le carte presenti nella vostra pila degli scarti e formate un nuovo mazzo. Se durante il turno il vostro livello di Sanità Mentale raggiunge o supera lo zero, avrete perso, e sarete immediatamente eliminato dal gioco. Se invece sei l'ultimo giocatore rimasto in gioco, hai vinto!

**Troverete le regole aggiuntive
per 3-4 giocatori a pagina 11
di questo regolamento.**

ANATOMIA DELLA CARTA



Quest'abilità ha due prerequisiti:

- 1: Devi avere in gioco un'altra carta verde, e
- 2: devi eliminare una carta durante il turno.

Se possiedi entrambi i prerequisiti puoi attivare quest'abilità.

UTILIZZO DELLE CARTE

Le carte di Cthulhu Realms possono essere di 4 differenti COLORI (giallo, viola, verde o nero) e 3 differenti TIPOLOGIE (Entità, Artefatti, o Luoghi); queste tipologie sono indicate anche nell'angolo della carta in basso a sinistra. Se la carta è un Luogo, avrà indicato sull'icona del Colore/Tipo, anche un valore di Sanità Mentale. Mentre il costo di evocazione è indicato sull'angolo in alto a destra. Ogni carta può avere una o più abilità, queste sono sempre indicate lungo il lato sinistro della carta.

Quando giochi una carta, mettila scoperta di fronte a te. Puoi usare tutte le tue abilità una sola volta: questo vale anche per i luoghi giocati durante i turni precedenti. Dopo aver usato le abilità delle carte ti consigliamo di ruotarle o spostarle da un lato, questo indicherà che queste carte sono già state utilizzate.

Potete giocare le carte e le loro abilità in qualsiasi ordine: ad esempio potete giocare una carta e attivare una delle sue abilità, poi giocare altre carte e attivare le loro abilità; infine, riprendere la prima carta giocata e attivare eventuali abilità non utilizzate in precedenza. Non dovete necessariamente attivare tutte le abilità delle carte giocate, questo, perché molte abilità richiedono uno o due requisiti che potreste non avere.

Per attivare alcune abilità, il prerequisito può richiedere di avere in gioco almeno un'altra carta con il Colore e/o il Tipo richiesto, oppure, di aver realizzato l'azione richiesta almeno una volta durante il turno in corso.

Una carta non può mai soddisfare i propri prerequisiti (ad esempio: se un'abilità richiede di avere una carta gialla in gioco, questo indica che è necessario avere *un'altra* carta oltre a quella dove è richiesto il prerequisito); è però possibile che la stessa carta soddisfi i prerequisiti di due o più carte contemporaneamente.



Alcune carte hanno un simbolo con una **freccia a punte contrapposte** che indicano due differenti abilità, in questo caso potete utilizzare un'abilità o l'altra (sempre che rispettiate i prerequisiti richiesti), ma non entrambe.



Alcune abilità hanno il simbolo di un'**esplosione con una freccia verso l'esterno**, questo indica che dopo aver attivato l'abilità di questa carta, dovrete distruggerla (rimettendola nella scatola).

Alcuni Luoghi hanno uno scudo raffigurato sul simbolo, questo indica che quando questo luogo è in gioco gli avversari non possono causare la perdita di Punti Sanità all'oggetto indicato dal simbolo presente nello scudo.



Il luogo con questo simbolo è un **Santuario**. Quando hai questo luogo in gioco, gli avversari non possono causarti la perdita di Punti Sanità, devono prima distruggere tutte le carte Santuario in gioco.



Il luogo con questo simbolo è un **Nexus**. Quando hai questo luogo in gioco gli avversari non possono far perdere Punti Sanità a tutti gli altri luoghi che non hanno

questo simbolo. Dovranno prima distruggere tutti i Nexus presenti in gioco prima di recare danni ad altri luoghi. Potranno però sempre usare l'abilità "Distruggi un luogo" sugli altri tuoi luoghi.

Prerequisiti



Se su una carta è presente il simbolo di una carta colorata, ciò indica che hai bisogno di un'altra carta del colore indicato per attivare quell'abilità.



Se su una carta è presente uno di questi tre simboli, ciò indica che hai bisogno di una carta con quel simbolo (non importa di che colore) per attivare quell'abilità.



Questa icona significa che se qualunque giocatore ha scartato una carta dalla propria mano in questo turno, tu puoi attivare questa abilità.



Le carte con questa icona indicano che se una carta è stata distrutta in questo turno in qualsiasi posto (cimitero, in mano o in gioco) tu puoi attivare questa abilità.

ABILITÀ DELLE CARTE

Ci sono 6 differenti abilità



Pesca/Scarta una Carta: Se questo simbolo ha un segno positivo (+) scegli un giocatore (anche te stesso) e fagli pescare tante carte quanti segni positivi (+) dal proprio mazzo. Se ha un segno negativo (-) scegli un giocatore (compreso te stesso) che dovrà scartare tante carte quanti segni negativi (-) dalla propria mano. Se vi sono entrambi i segni scegli un giocatore (compreso te stesso) che scarcerà una carta dalla propria mano per poi pescarne una nuova. Se non hai più carte da pescare, prendi la pila degli scarti rimescolala per poi pescare il numero di carte richieste.



Distruggi una Carta: Scegli una carta dalla tua mano, o dalla tua pila degli scarti, oppure dalle carte disponibili che abbia un costo di evocazione di 6 o meno, distruggila e rimuovila dal gioco (riponila nella scatola). Se elimini una dalle carte disponibili presenti al centro del tavolo, sostituiscila immediatamente con un'altra dal mazzo di carte comuni.



Recupera una Carta Distrutta: Scegli una carta tra quelle presenti nella scatola che è stata distrutta **in questo turno** e ponila in cima al tuo mazzo.

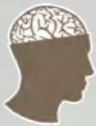


Acquisisci Punti Evocazione: Aggiungi questo numero ai punti evocazione disponibili per questo turno. Durante qualsiasi fase del tuo turno puoi spendere una parte, o tutti i tuoi punti evocazione per acquistare quante carte desideri tra quelle disponibili presenti al centro del tavolo.

Esempio, se hai attivato un'abilità che può fornirti 3 punti evocazione, e un'altra che te ne fornisce 2, avrai un totale di 5 punti evocazione da spendere. Potrai quindi acquisire una o più carte tra le carte disponibili al centro del tavolo con un costo di evocazione totale di 5 punti o meno (in questo esempio, puoi prendere una carta che costi 3 punti evocazione oltre ad una dal costo di 2 punti evocazione, o puoi anche decidere di prendere una carta da 4 Punti Evocazione e rimanere con 1 Punto).

Quando acquisisci carte spendendo punti evocazione, metti le carte acquisite direttamente nella pila degli scarti, poi metti nuove carte al centro del tavolo prendendole dalla sommità dal mazzo comune (devono sempre esserci 5 carte disponibili al centro del tavolo, oltre ad eventuali carte Iniziato).

Non devi necessariamente spendere tutti i tuoi punti evocazione in un'unica volta, ma tutti i punti evocazione non utilizzati entro la fine del turno andranno persi e non potranno essere utilizzati nel turno successivo.



Guadagni/Perdi Sanità Mentale: se su questo simbolo è indicato un valore positivo, scegli un giocatore (anche te stesso) che guadagnerà punti Sanità Mentale pari a quel valore.

Se su questo simbolo è indicato un valore negativo, scegli un giocatore, o un luogo in gioco che perderà Punti Sanità Mentale pari a quel valore.

Quando hai scelto un giocatore, questi deve muovere il suo segnalino sulla propria scheda del giocatore per indicare il nuovo livello di Sanità Mentale. Se questo spostamento riduce il livello di Punti Sanità pari o sotto lo zero, il giocatore viene immediatamente eliminato dal gioco. Se sei l'unico giocatore a non essere stato eliminato dal gioco, hai vinto!

Se un luogo perde tutti i Punti Sanità indicati sulla carta (nell'angolo in basso a sinistra) durante un unico turno, viene declassato a luogo caotico, quindi eliminato dal gioco e messo nella pila personale degli scarti. Se non vengono utilizzati un numero sufficiente di Punti Sanità per distruggere un luogo durante uno stesso turno, il luogo recupererà tutti i suoi punti alla fine del turno. Per una vostra strategia personale, potete scegliere di suddividere la perdita di Punti Sanità, togliendone una parte al luogo, e una parte direttamente al giocatore.

E' possibile guadagnare più Punti Sanità Mentale di quelli indicati sulla scheda del giocatore, se guadagnate più di 55 Punti Sanità, utilizzate il segnalino con indicato 55+ e ripartite da zero sulla Tessera del Giocatore, vi ricorderà che avete altri 55 Punti Sanità.



Distruggi un Luogo: scegli un luogo in gioco di qualsiasi giocatore, questo luogo viene distrutto e spostato nella pila personale degli scarti di quel giocatore.

FINE DEL GIOCO

Se sei l'unico giocatore ad avere ancora Punti Sanità Mentale, hai vinto! Se il mazzo di carte comuni finisce, vince il giocatore con più Punti Sanità Mentale. Se ci sono pareggi, vince il giocatore con più carte nel proprio mazzo, eventuali ulteriori casi di parità provocheranno la sconfitta e la sofferenza di tutti.

GIOCO A 3 O 4 GIOCATORI

Quando si gioca con tre o quattro giocatori ci sono alcune differenze.

Durante la preparazione del gioco, invece di fare una fila di 5 carte disponibili al centro del tavolo, create più file da 3 carte; ogni fila di carte dividerà un giocatore da un altro. Se giocate in 3 o 4 giocatori potrete spendere i punti evocazione solo per le 6 carte accanto a te (3 carte tra te e il giocatore alla tua sinistra, e 3 carte tra te e il giocatore alla tua destra). All'inizio del gioco il primo giocatore pescherà tre carte, l'ultimo giocatore pescherà 5 carte, e tutti gli altri pescheranno 4 carte.



Preparazione del Gioco con 4 Giocatori

Le carte disponibili per Francesca sono quelle tra Francesca e Alessandra, e tra Francesca e Giovanni. Le carte che confinano con Stefano non saranno disponibili per Francesca.

Quando vieni eliminato dal gioco, scarta tutte le carte disponibili tra te e i tuoi vicini. I tuoi vicini diverranno ora vicini tra loro, crea quindi una nuova fila di carte disponibili pescandole dalla cima del mazzo di carte comuni.



Eliminazione di un Giocatore

Stefano perde l'ultimo dei suoi punti Sanità Mentale (...che peccato!) e viene eliminato dal gioco. Tutte le sue carte, e tutte le carte disponibili a cui aveva accesso, vengono scartate...

Quando assegnate una perdita di Punti Sanità agli avversari, valgono per entrambi i tuoi vicini di gioco. Ad esempio, se giochi una carta che causa la perdita di 8 Punti Sanità, puoi causare la perdita di 8 Punti Sanità ad ognuno dei tuoi avversari. Questi ad ogni modo, possono sempre essere suddivisi tra giocatore e luoghi. Quando rimangono solo due giocatori in gioco, questi avranno 1 solo vicino e 6 Carte Disponibili tra loro. Tutte le altre abilità verranno giocate normalmente.

**area di gioco
di Alessandra**



**area di gioco
di Giovanni**



**area di gioco
di Francesca**



Eliminazione di un Giocatore (continua)

...e una nuova fila di carte viene
ora distribuita tra i nuovi vicini,
Alessandra e Giovanni.

Quando scegliete un giocatore o attivate l'abilità di una carta, potete scegliere tutto ciò che c'è tra te e i vostri vicini. Ma non potrai scegliere una carta tra quelle disponibili che separano i tuoi due avversari.

CREDITI

Cthulhu Realms: Un folle e lunatico gioco di Darwin Kastle

Gioco e Concetto originale: Darwin Kastle

Responsabile dello sviluppo: Robert Dougherty

Star Realms playtesters: Cristie Boone, Alan Comer, Ryan Dougherty, Chad Ellis, Justin Gary, Vito Gesualdi, Andrew Gross, Barbara Gugliuzza, Tan Thor Jen, Danny Mendel, Raymond Mess, CJ Moynihan, Rada Rudyak, Anthony Shaheen, Adrian Sullivan

Sviluppo aggiuntivo: Michael Mindes

Grafica delle carte: Max Holliday

Illustrazioni: Rob Lundy

Icone: Adam McIver

Impaginazione: Thomas Deeny

Traduzione: Kelly Stocco e Giovanni Negri-Clementi

Revisione: Giovanni Negri-Clementi e Tommaso Porta

Responsabile produzione: Silvio Negri-Clementi



Cthulhu Realms è prodotto e distribuito in Italia da Pendragon Game Studio srl. Tutti i diritti riservati. © e ™ White Wizards Games LLC utilizzato su licenza da Tasty Minstrel Games LLC. Per qualsiasi informazione potete contattare Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – Milano 20122 – www.pendragongamestudio.com/it – pendragongamestudio@gmail.com.

ATTENZIONE: non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento. Conservate queste informazioni per riferimenti futuri.

Made in Poland

