

PARTI DA QUI!

DIABOLIK QUADRUPLO FURTO

VIDEO TUTORIAL



Avete appena aperto questa scatola? Siete alla vostra prima partita o volete introdurre qualche nuovo giocatore a **Diabolik - Storie**? Allora vi consigliamo di iniziare a giocare da qui. **Diabolik - Quadruplo furto** è un gioco che usa alcune delle meccaniche di **Diabolik - Storie: La lama della vendetta**. Diabolik ed Eva devono portare a termine quattro furti ma Ginko e la Polizia sono sulle loro tracce. **Giocatori: 1-2 collaborativo - Genere: crime - Tempo di gioco: 30'**

In questa versione si utilizzano solo i materiali dell'esempio sottostante.

- 1 Mescolate le 8 Carte Luogo e disponetele a caso in fila davanti a voi.
- 2 Posizionate la Scheda Centrale di Polizia, i 2 segnalini Posti di Blocco, la carta Attivazione Polizia e il dado di fronte a voi.
- 3 Posizionate la pedina di Ginko a Clerville e quella di Morrigan e degli Agenti di Polizia in due Luoghi a caso (vedi pag.2 "in un Luogo a caso").

- 4 Posizionate in un Luogo a caso il Rifugio nella Zona *nell'Ombra* (ovvero quella sotto le Carte Luogo) e posizionateci sopra le pedine di Diabolik ed Eva.
- 5 Ogni giocatore sceglie un personaggio tra Diabolik ed Eva.
- 6 Mettete in due Luoghi a caso *nell'Ombra* 2 Carte Refurtiva e in due Luoghi a caso rivelati (ovvero sopra le Carte Luogo) 2 Carte Indizio.



IN UN LUOGO A CASO

Le Carte Luogo indicano 8 Luoghi dello stato di Clerville. A ogni Luogo corrisponde un numero da 1 a 8, tenendo conto che la prima Carta Luogo a sinistra è la 1 e l'ultima a destra è la 8. Spesso verrà segnalato di mettere in gioco degli elementi In un Luogo a caso: significa **tirare il dado per individuare la Carta Luogo corrispondente al numero uscito**.

Le Carte Refurtiva non possono essere posizionate nello stesso Luogo del Rifugio o di altre Carte Refurtiva, né in quelli accanto, nel caso fatele slittare fino al primo posto disponibile che sia almeno a 2 posizioni di distanza dalle altre. Le Carte Indizio non possono essere posizionate nello stesso posto, procedete come sopra.

SCOPO DEL GIOCO

I Criminali vincono se riescono a prendere e portare al Rifugio le 4 Carte Refurtiva. Perdono se il Livello del Pericolo raggiunge il massimo.

ROUND

Il gioco è scandito da Round. Ogni Round ha 2 Fasi:

FASE CRIMINALI

FASE POLIZIA

In ogni Fase i Personaggi (Diabolik, Eva, Ginko, Morrigan e gli Agenti di Polizia) svolgono il loro Turno.

FASE CRIMINALI

Diabolik ed Eva cominciano il gioco *nell'Ombra*, ovvero celati alla Polizia e quindi con le pedine **sotto** le Carte Luogo. Durante la partita possono passare *In Fuga* se la polizia li trova: in quel caso le loro pedine vengono posizionate **sopra** le Carte Luogo.

Diabolik ed Eva possono scegliere chi si attiva per primo. Quando entrambi hanno svolto il proprio Turno la fase dei Criminali termina. Ogni Turno sia Diabolik sia Eva **possono eseguire fino a 3 Azioni** tra le seguenti (possono anche scegliere di non fare Azioni).

1) MUOVERE

Ci si può muovere spostando la pedina in un Luogo adiacente a quello dove ci si trova. La prima Carta Luogo a sinistra è collegata con la prima Carta Luogo a destra: esse sono considerate adiacenti.

AVVISTAMENTI

Se Diabolik o Eva, quando sono *nell'Ombra*, durante il loro Turno usando l'Azione Muovere partono, passano o arrivano in Luoghi dove sono presenti dei Poliziotti o dei Posti di Blocco, attivano un Avvistamento e **fanno salire il Pericolo di un punto** (non importa quanti Poliziotti o Posti di Blocco incontrano, il Pericolo sale solo di 1 Punto, vedi pag. 4, Livello del Pericolo).



Diabolik vorrebbe fare 2 Azione Muovere per raggiungere Silvertal (i Luoghi alle estremità sono considerati adiacenti) dove si trova una Carta Refurtiva, ma dovrebbe passare da Vannes, dove si trova un Agente di Polizia, quindi attiverebbe 1 Avvistamento e dovrebbe alzare di 1 il Pericolo. Sceglie allora di fare 2 Azione Muovere a sinistra per raggiungere Montvert, dove la strada è libera.



2) TORNARE NELL'OMBRA

Se Diabolik o Eva sono *In Fuga* (perché scoperti dalla Polizia in precedenza), ovvero su una Carta Luogo, allora possono usare l'Azione *Tornare nell'Ombra* per spostare la loro Pedina nella Zona *nell'Ombra* (sotto la Carta Luogo) a patto che non ci siano Poliziotti nel loro stesso Luogo.

Diabolik è stato scoperto nella Fase della Polizia e ora è *In fuga* a Silvertal. Vuole fare l'Azione *Tornare nell'Ombra*, ma non può farlo perché è presente un Poliziotto nel suo stesso Luogo. Decide allora di fare prima una Azione *Muovere* a Colle Verde (quando i Criminali sono *In Fuga* gli Avvistamenti non si attivano) e poi di effettuare l'Azione *Tornare nell'Ombra*.



3) REFURTIVA

Se siete *nell'Ombra* e siete nello stesso Luogo di una Carta Refurtiva potete fare l'Azione Refurtiva, ovvero impossessarvene. Quando ciò accade mettete in gioco un'altra Carta Refurtiva (a meno che non siano finite) in un Luogo a caso. Se siete al Rifugio con l'Azione Refurtiva potete mettere al sicuro le Carte Refurtiva in vostro possesso collocandole accanto.

FASE POLIZIA

Ginko e Morrigan sono Detective. I Detective e gli Agenti di Polizia sono tutti Poliziotti. Per attivarli seguite le indicazioni riportate sulla carta Attivazione Polizia (giratela dal lato giusto a seconda se i entrambi i Criminali sono *nell'Ombra* o se almeno uno di loro è In Fuga). Prima di attivare Detective ed Agenti, però, dovete attivare la Centrale di Polizia tirando il dado ed eseguendo le indicazioni del risultato corrispondente. Di seguito le indicazioni per interpretare quanto indicato sulla Centrale di Polizia e sulla Carta Attivazione Polizia.

I CRIMINALI DECIDONO

In tutte le situazioni in cui è possibile scegliere, sono i Criminali a farlo. Quando gli Agenti si Attivano, per esempio, sono i Criminali a scegliere quale dei due lo fa per primo. Se un Detective è ugualmente distante da un Indizio, sono sempre i Criminali a scegliere in quale direzione si muoverà.

POSTI DI BLOCCO

Il risultato 3 del dado quando si attiva la Centrale di Polizia vi fa mettere in gioco un Posto di Blocco. Selezionate il Luogo a caso dove mettere in gioco il segnalino Posto di Blocco e poi posizionatelo a cavallo tra la Carta Luogo selezionata e una adiacente a scelta. I Posti di Blocco, se attraversati, attivano 1 Avvistamento. Se Diabolik o Eva sono *In fuga* e attraversano un Posto di Blocco, lo "sfondano" rimuovendolo e rimettendolo alla Centrale di Polizia ma non attivano l'Avvistamento.



ELIMINARE UN INDIZIO

I Detective, se sono nel Luogo di una Carta Indizio, trovano l'Indizio e quindi lo eliminano, fanno salire di 1 punto il Pericolo e mettono in gioco l'Indizio seguente (se disponibile) in un Luogo a caso.

INDAGARE

Quando è indicato che un Poliziotto deve Indagare, significa che esplora il Luogo sul quale si trova per cercare Diabolik o Eva. Se la pedina di Diabolik o Eva (o entrambe) si trova in quel Luogo *nell'Ombra*, allora viene scoperto e spostato sulla Carta Luogo corrispondente ed è considerato *In Fuga*.

LIVELLO DEL PERICOLO

Il Livello del Pericolo misura la pericolosità del Colpo in corso. A seconda delle indagini svolte dalla Polizia e se Diabolik ed Eva vengono individuati, il Pericolo sale. Se il Livello del Pericolo raggiunge il massimo, il colpo salta e Diabolik ed Eva perdono la partita.

Il Livello del Pericolo sale di 1 punto se:

- Viene eliminata una Carta Indizio.
- Se in un Turno vengono fatti Avvistamenti.
- Diabolik o Eva sono *In Fuga* e un Poliziotto nello stesso Luogo si attiva.
- Diabolik o Eva iniziano il Turno *In Fuga* (1 punto per ogni criminale *In Fuga*).



GIOCARE DA SOLI

Potete giocare a Diabolik - Quadruplo Furto da soli tenendo solo Diabolik o solo Eva ed eliminando dal gioco Morrigan.

A stylized, high-contrast illustration of the character Diabolik. He is depicted from the waist up, wearing a dark, form-fitting suit with a high collar and a mask that covers his eyes. He has a serious, menacing expression. The background behind him is a large, dark, stylized sunburst or starburst pattern. The overall color palette is dark, with red and yellow used for the text to stand out.

DIABOLIK

STORIE

LA LAMA DELLA VENDETTA



Diabolik©Astorina Srl

DAM
THINGS!

INTRODUZIONE

Diabolik - Storie offre la possibilità di giocare l'episodio *La Lama della Vendetta* in 1 o 2 giocatori, oppure giocarlo come espansione del gioco da tavolo *Diabolik - Colpi e Indagini*. Diabolik ed Eva vogliono impossessarsi della Collana di rubini della Myanmarina che si trova nelle mani di Giulio Gunter, un personaggio dell'alta borghesia di Clerville di cui si sospettano loschi traffici.

Giocatori: 1-2 collaborativo

Genere: Crime

Tempo di gioco: 60'

VIDEOTUTORIAL

Cerca il videotutorial
sul canale Youtube
di Pendragon Game Studio



LA LAMA DELLA VENDETTA

Vuoi leggere il fumetto
ed entrare nelle atmosfere
della storia? Scarica l'inizio
dell'albo di *Diabolik*
La Lama della Vendetta
con il seguente QR code:



CONTENUTO



20 Carte Crimine



12 Carte Polizia



29 Carte Colpo



15 Carte Indagine



1 Carta Introduzione



1 Carta Attivazione Polizia



8 Carte Luogo



1 Carta Rifugio



2 Carte Personaggi



2 Segnalini Posti di Blocco



1 Dado D8



1 Segnalino Pericolo



1 Scheda Centrale di Polizia

Da utilizzare solo in **Diabolik - Quadruplo colpo**



8 Carte Refurtiva e Indizi



1 Carta Attivazione Polizia "Quadruplo Colpo"

Da utilizzare solo con il gioco da tavolo **Diabolik - Colpi e Indagini**



4 segnalini piccoli Personaggi Secondari



8 Segnaposto (Colpo e Indagine)

10 pedine: Diabolik, Eva, Ginko, Morrigan, 1 Agente di Polizia blu, 1 Agente di Polizia giallo, Giada, Pan Mei, Giulio Gunter, Aldo Carter

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- Mescolate le 8 Carte Luogo e disponetele a caso in fila.
- Posizionate davanti a voi la Scheda Centrale di Polizia e i 2 segnalini Posti di Blocco.
- Posizionate la pedina di Ginko a Clerville e quella di Morigan e degli Agenti di Polizia in Luoghi a caso (vedi box pag.5 "in un luogo a caso").
- Posizionate in un Luogo a caso il Rifugio *nell'Ombra* (usate il lato con orientamento orizzontale) e posizionateci sopra le pedine di Diabolik ed Eva.
- Ogni giocatore sceglie quale personaggio essere tra Diabolik e Eva e prende la carta Personaggio corrispondente.
- Tenete a portata di mano i mazzi delle Carte Colpo, Indagine (assicuratevi che i mazzi siano ordinati con la numerazione sul dorso progressiva, in modo che la carta in alto sia la numero 1)
- Togliete dal mazzo delle carte Crimine le carte segnalate nella Carta Introduzione, ovvero Maschera di Aldo Carter, Acido e Pugnale Razzo (entreranno in gioco come normali Carte Crimine quando attiverete determinate Carte Colpo, potete leggerle e consultarle quando volete). Mescolate il mazzo delle carte Crimine rimanenti e quello delle carte Polizia. Diabolik ed Eva iniziano la partita senza Carte Crimine in mano.
- Leggete la Carta Introduzione e seguitene le istruzioni tenendo conto delle regole per le Carte Colpo e Indagine spiegate di seguito.



IN UN LUOGO A CASO

Le Carte Luogo indicano 8 Luoghi dello stato di Clerville. A ogni Luogo corrisponde un numero da 1 a 8, tenendo conto che la prima Carta Luogo a sinistra è la 1 e l'ultima a destra è la 8. Spesso verrà richiesto di mettere in gioco degli elementi In un Luogo a caso: significa tirare il dado per individuare la Carta Luogo corrispondente al numero uscito. Nell'esempio illustrato Silvertal è il Luogo numero 2, Ghenf il 5 e Clerville il 7.

Le Carte Luogo formano due zone di gioco:

Zona Rivelata: la parte sovrastante le Carte Luogo e le Carte Luogo stesse. Nella parte sovrastante andranno posizionate tutte le Carte Indagine.

Sulle Carte Luogo vanno posizionate le pedine rivelate (quelle dei Poliziotti, quelle di Diabolik ed Eva quando sono *In Fuga* e quelle dei Personaggi Secondari quando vengono rivelati).

Zona Nell'Ombra: la parte sottostante le Carte Luogo. Qui andranno posizionate tutte le Carte Colpo, le pedine di Diabolik ed Eva quando sono *nell'Ombra* e quelle dei Personaggi Secondari quando sono celati.

SCOPO DEL GIOCO

I Criminali vincono se riescono ad impossessarsi della Carta Colpo *Collana di rubini della Myanmar*. Perdono se il Livello di Pericolo raggiunge il massimo.

CARTE COLPO E INDAGINE

Non leggete o guardate il mazzo delle Carte Colpo o Indagini se non volete rovinarvi la storia! Diabolik ed Eva devono interagire con le Carte Colpo per vincere la partita, mentre i Detective Ginko e Morigan interagiranno con quelle Indagine per ostacolarli. I mazzi delle Carte Colpo e delle Carte Indagine hanno una numerazione sul dorso. Alcune Carte di questi mazzi saranno messe in gioco all'inizio della partita seguendo la Carta Introduzione, altre potranno essere messe in gioco durante lo svolgimento della partita.

Le Carte Colpo e Indagine vanno lette in ordine in cui vengono messe in gioco. Quando dovete mettere in gioco le Carte Colpo 1-2-3, pescate la 1, leggetela tutta ed eseguitene le indicazioni prima di passare alla 2 e così via.

Non è detto che si debbano mettere in gioco tutte le carte.



DOVE



L'icona bussola  indica dove la carta deve essere messa in gioco. Tutte le Carte Indagine vanno posizionate nella Zona Rivelata (sopra le Carte Luogo) quando entrano in gioco; le Carte Colpo invece entrano in gioco nella Zona *nell'Ombra* (sotto le Carte Luogo). Lo stesso vale anche per le pedine dei personaggi a seconda che entrino in gioco rivelati o celati. Se più Carte Indagine o Colpo hanno l'indicazione di essere posizionate nello stesso Luogo allora vanno incolonnate (potete sovrapporre l'ultima parte delle carte che riguardano informazioni narrative già lette in modo da lasciare visibili solo le informazioni essenziali).

ATTENZIONE: Nuove Carte "in un Luogo a caso" non possono essere posizionate in un Luogo occupato da altre Carte dello stesso tipo (Indagine o Colpo) e neanche a 1 posizione di distanza da queste. Se il tiro del dado indicasse un Luogo occupato o vicino, queste slittano fino a trovarsi a 2 posizioni di distanza. Soltanto se anche questi luoghi sono occupati, la carta andrà posizionata a 1 luogo di distanza.

Gli stessi criteri valgono anche nel caso di entrata in gioco di pedine di personaggi.



La Carta Colpo 1, Villa, va messa in gioco in "un Luogo celato a caso". Viene tirato il dado e si ottiene 7, che corrisponde a Silvertal. È una Carta Colpo quindi va posizionata nell'Ombra, ma c'è già il Rifugio, quindi, la facciamo slittare nel primo posto libero disponibile a due posizioni di distanza. I Criminali possono scegliere Ghenf o Vannes (i Luoghi alle estremità sono considerati vicini).

La Carta Indagine 1, Una Collana Straordinaria, va messa in gioco in "un Luogo a caso". Viene tirato il dado ed esce 7, che corrisponde a Silvertal. È una Carta Indagine, quindi va posizionata nella Zona rivelata, che è libera (anche il Rifugio è a Silvertal, ma nella Zona dell'Ombra).

Se dovesse entrare un'altra Carta Colpo in "un Luogo celato a caso" potrebbe essere posizionata solo a Clerville, essendo l'unico Luogo senza Carte Colpo ad almeno 2 posizioni di distanza da una occupata.



ICONE E COLORI

Ci sono diversi tipi di carte, ognuna identificata da un'icona e da un colore differente.

Carte Luogo

Indicano posti dove i Criminali dovranno recarsi per proseguire nella Storia.



Carte Attivazione

Sono carte che devono essere Attivate per andare avanti nella Storia. La prima parte di testo indica le condizioni per poter fare l'Azione Fare un'Attivazione (vedi pag. 10). Per esempio, per Fare un'Attivazione della Carta Colpo 2, Spiare la Villa, la condizione è "Devi essere nel Luogo della Villa", quindi la pedina del giocatore che vuole attivare la carta deve trovarsi nello stesso Luogo della Carta Colpo Villa.



Icona Freccia

Indica cosa succede dopo che si è finalizzata l'Attivazione della Carta. Tutte le Carte Colpo e Indagine, dopo averne eseguito le istruzioni dell'Attivazione vanno scartate.

Carte Attenzione ⚡

Sono carte con che hanno delle istruzioni che influiscono sul gioco in modo permanente.



Indicano di mettere in gioco le Carte Colpo (rosse) o Indagine (blu) con il numero indicato.



Identificano Carte Colpo e Carte Indagine.



Indica di scartare le Carte in gioco con il nome corrispondente.



Indica di far salire il Pericolo di 1 punto.

Carte Storia e Personaggi 📖 👤

Sono carte che si devono leggere e poi scartare. Alcune possono contenere delle istruzioni da eseguire. Quelle con l'icona personaggio riguardano i Personaggi Secondari della Storia.



ROUND

Il gioco è scandito da Round. Ogni Round ha 2 Fasi:

FASE CRIMINALI



FASE POLIZIA



In ogni Fase i Personaggi (Diabolik, Eva, Ginko, Morrihan e gli Agenti di Polizia) svolgono il loro Turno.

FASE CRIMINALI

Diabolik ed Eva possono scegliere chi gioca per primo. Nel loro Turno ogni Criminale può eseguire fino a 3 Azioni. Quando un Criminale ha svolto tutte le proprie azioni, può giocare l'altro Criminale. Quando entrambi hanno svolto il proprio Turno la Fase dei Criminali termina. Finché la Polizia non individua Diabolik o Eva, questi si muovono *nell'Ombra*, e le loro pedine vengono posizionate nella *Zona nell'Ombra* sotto le carte Luogo. Un Criminale passa *In Fuga* quando la Polizia usa l'Azione Indaga su un Luogo dove è posizionata la sua pedina. Quando è *In Fuga*, la pedina del Criminale viene spostata nella *Zona Rivelata* (sulle Carte Luogo). Si può tornare nell'Ombra usando l'azione *Tornare nell'Ombra*.

Nel loro Turno Diabolik ed Eva possono eseguire fino a 3 Azioni tra le seguenti (possono ripetere più volte la stessa azione).

MUOVERE

Ci si può muovere spostando la pedina in un Luogo adiacente a quello dove ci si trova. Ricordate, la prima Carta Luogo a sinistra è collegata con la prima Carta Luogo a destra: esse sono considerate adiacenti e distano 1 Posizione. Quando si usa l'Azione Muovere, la pedina mantiene sempre la sua condizione di partenza, *nell'Ombra* o *In fuga*.



AVVISTAMENTI

Se Diabolik o Eva, durante il loro turno mentre sono *nell'Ombra*, usando l'Azione Muovere partono, passano o arrivano in un Luogo dove sono presenti dei Poliziotti, dei Posti di Blocco o dei Personaggi Secondari rivelati (vedi pag.14), **attivano un Avvistamento e fanno salire il Pericolo di un punto** (non importa quanti Poliziotti o Posti di Blocco incontrano, il Pericolo sale solo di 1 Punto, vedi pag. 13). Se i criminali usano l'Azione Muovere quando sono *In Fuga* non attivano Avvistamenti.

Diabolik vorrebbe fare 2 Azione Muovere per raggiungere la Villa a Vannes (i Luoghi alle estremità sono considerati vicini), ma dovrebbe passare da Ghevry, dove si trova un Agente di Polizia, quindi attiverebbe 1 Avvistamento e dovrebbe alzare di 1 il Pericolo. Sceglie allora di fare 2 Azione Muovere per raggiungere Giulio Gunter a Ghenf.

TORNARE NELL'OMBRA

Se Diabolik o Eva sono *in Fuga* nella Zona Rivelata allora possono usare l'Azione Tornare nell'Ombra per spostare la loro Pedina nella Zona *nell'Ombra*. **Non è possibile tornare nell'Ombra se nel luogo sono dei presenti Poliziotti.**



Diabolik è stato scoperto nella Fase della Polizia e ora è In fuga a Silvertal. Vuole fare l'Azione Tornare nell'Ombra, ma non può farlo perché è presente un Poliziotto nel suo stesso Luogo. Decide allora di fare prima una Azione Muovere a Ghevry poi di effettuare l'Azione Tornare nell'Ombra.

FARE UN'ATTIVAZIONE

Se siete *nell'Ombra* e avete soddisfatto le condizioni indicate su una Carta Colpo, potete eseguirne l'Attivazione. Leggete ed eseguite le indicazioni dell'Attivazione sulla carta attivata, poi scartatela se non indicato diversamente.

PESCARRE, USARE O SCARTARE UNA CARTA CRIMINE

Pescare, scartare o usare una Carta Crimine attivandone gli effetti indicati sono ognuna considerate 1 Azione. Le Carte Crimine sono di 4 tipi: Movimento 🏃, Evento ⚠️, Gadget 🛠️ e Piani 🗺️. Se viene pescata l'ultima Carta Crimine, il mazzo viene ripristinato mescolando gli scarti. **Il limite di Carte in mano di un Criminale è 5: se ha già 5 carte in mano non può pescarne altre.**

Nota: alcune condizioni delle Carte Colpo richiedono di scartare dalla propria mano determinati tipi di Carte Crimine. In questo caso scartare le carte Crimine conta come parte dell'Azione Fare un'Attivazione.

COLPIRE POLIZIOTTI

Alcune Carte Crimine indicano di Colpire un Poliziotto. In questo caso spostatelo alla Centrale di Polizia. Torneranno in gioco a Clerville la prossima volta che si attivano (vedi pag.20).

SCAMBIARE CARTE

Se Diabolik ed Eva sono nello stesso Luogo possono scambiarsi una o più Carte Crimine.

RIFUGIO

Al Rifugio puoi fare anche l'Azione indicata sulla Carta.



ABILITÀ

Sulle Carte Diabolik ed Eva sono indicate le loro Abilità.



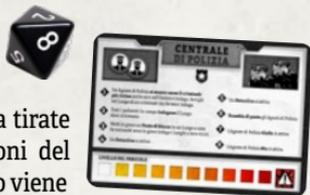
FASE POLIZIA

Ginko e Morrigan sono Detective. I Detective e gli Agenti di Polizia sono tutti Poliziotti. I Poliziotti si muovono, indagano, mettono in gioco Carte Polizia e risolvono Carte Indagine. Si attivano, in questo ordine:

- **Centrale di polizia**
- **Ginko**
- **Morrigan**
- **Agenti di Polizia**

CENTRALE DI POLIZIA

Per attivare la Centrale di Polizia tirate il dado ed eseguite le indicazioni del risultato corrispondente. Quando viene indicato di attivare Detective o Agenti di Polizia (risultati 4, 5, 7 e 8), fate riferimento alle indicazioni riportate qui sotto, oppure nella pagina riassuntiva sul retro di questo manuale.



GINKO

Se entrambi i criminali sono *nell'Ombra*, Ginko si muove di 1 posizione verso il Luogo con una Carta Indagine più vicina e indaga; significa che esplora il Luogo raggiunto per cercare Diabolik o Eva. Se la pedina di Diabolik o Eva (o entrambe) si trova in quel Luogo, il Criminale viene scoperto e spostato nella Zona Rivelata: da questo momento è considerato *In Fuga*.

- Se Ginko all'inizio del proprio Turno si trova nel Luogo di una Carta

Indagine e **le Condizioni sono soddisfatte**, non si muove e la attiva (fare un'Attivazione, vedi pag.12).

- Se Ginko è già nel Luogo di una Carta Indagine e **le Condizioni della Carta Indagine non sono soddisfatte**, pesca una Carta Polizia. Se è del tipo richiesto dalle Condizioni viene posizionata vicino alla Carta Indagine, altrimenti viene giocata: vengono applicati gli effetti (se possibile) e ne viene pescata un'altra.

- Se non ci sono Carte Indagine in gioco, Ginko si muove di 1 Luogo verso il Criminale più vicino (anche se *nell'Ombra*) e indaga.



MORRIGAN

Morrigan si attiva nello stesso modo di Ginko.



AGENTI DI POLIZIA

Se entrambi i Criminali sono nell'Ombra, gli agenti si spostano di 1 posizione (Agente blu a destra e giallo a sinistra) e indagano. Se nel luogo si trovano i Criminali, sono scoperti e passano *in Fuga*.

SE ALMENO UN CRIMINALE E' IN FUGA

In questo caso sia Detective che Agenti "rincorrono" il fuggitivo: muovono fino a 2 Luoghi verso il Criminale *in Fuga* più vicino.

POLIZIOTTI COLPITI

Se all'inizio del proprio Turno i Poliziotti sono alla Centrale di Polizia (perchè sono stati colpiti nel Turno dei Criminali), svolgono il loro Turno semplicemente entrando in gioco a Clerville e non svolgono nessuna altra azione.

FARE UN'ATTIVAZIONE

Se Ginko o Morrigan si trovano nel Luogo di una Carta Indagine all'inizio del loro Turno e se le condizioni della Carta sono soddisfatte, possono attivarla. Le condizioni richiedono di essere "nello stesso luogo dell'indizio e scartare i tipi di Carte Polizia richiesti dalla Carta Indagine". Perciò si pesca una Carta Polizia: se è del tipo richiesto dalle condizioni e non ci sono altre Carte Polizia dello stesso tipo sulla Carta Indagine, la si piazza vicino alla Carta Indagine e il Turno del Detective finisce. Se la carta Polizia pescata non è del tipo richiesto, si attiva: eseguite

immediatamente quanto scritto, se possibile, poi scartatela. Dopodiché pescatene un'altra (si continua così quindi a pescare e attivare Carte Polizia finché non esce il tipo richiesto dalla condizione della Carta Indagine).

Se all'inizio del loro Turno la Carta Indagine ha le condizioni soddisfatte, ovvero ha accanto la o le Carte Polizia con i simboli richiesti, allora queste ultime vanno scartate e la Carta Indagine viene attivata: leggete ed eseguite le indicazioni dell'Attivazione sulla Carta attivata, poi scartatela.



Entrambi i Criminali sono nell'Ombra e Ginko all'inizio del suo Turno è già nel Luogo di una Carta Indagine, quindi sta fermo. Le Condizioni per attivare la Carta Indagine non sono ancora state soddisfatte perché richiedono di scartare una Carta Polizia Evento e una Organizzazione.



Viene pescata quindi la Carta Polizia Agente Efficiente, che non corrisponde a nessun tipo richiesto, quindi si attiva l'effetto che indica di attivare un Agente di Polizia. I Criminali scelgono di attivare l'Agente di Polizia blu a Clerville, che quindi si muove a Montvert e Indaga, ma non trova nessuno.



Viene quindi pescata la Carta Polizia Testimoni Collaborativi, che corrisponde a un tipo richiesto dalla Condizione e quindi non viene attivata ma posizionata sulla Carta Indagine. Ginko ha terminato il suo Turno.

INDAGARE

Quando è indicato che un Poliziotto deve Indagare, significa che esplora il Luogo sul quale si trova per cercare Diabolik o Eva. Se la pedina di Diabolik o Eva (o entrambe) si trova in quel Luogo nell'Ombra, allora il Criminale viene scoperto e spostato nella Zona Rivelata ed è considerato In Fuga.

CARTE POLIZIA

Sono Carte che la Polizia usa per contrastare Diabolik ed Eva. Sono di 4 tipi: Movimento , Evento , Organizzazione  e Risorse . Se viene pescata l'ultima Carta Polizia, il mazzo viene ripristinato mescolando gli scarti.



POSTI DI BLOCCO

Il risultato 3 del dado della Centrale di Polizia vi fa mettere in gioco un Posto di Blocco. Tirate il dado per selezionare il Luogo a caso dove mettere in gioco il segnalino Posto di Blocco e poi posizionatelo a cavallo tra la Carta Luogo selezionata e una adiacente a scelta. I Posti di Blocco, se attraversati, attivano 1 Avvistamento. Se Diabolik o Eva sono *In Fuga* e attraversano un Posto di Blocco, lo "sfondano" rimuovendolo e rimettendolo alla Centrale di Polizia; se lo attraversano mentre sono nell'Ombra attivano un Avvistamento.

I CRIMINALI DECIDONO

Tutte le volte che bisogna prendere una decisione (per esempio muovere Ginko verso un Carta Indagine quando ce ne sono due in gioco equidistanti) o muovere prima l'Agente di Polizia blu o quello giallo, sono sempre i giocatori, ovvero i Criminali, a decidere.

LIVELLO DEL PERICOLO

Il Livello del Pericolo misura la pericolosità del Colpo in corso. A seconda delle Indagini svolte dalla Polizia e se Diabolik ed Eva vengono individuati, il Pericolo sale. Se il Livello del Pericolo raggiunge il massimo, il colpo salta e Diabolik ed Eva perdono la partita.

Il Livello del Pericolo sale di 1 punto se:

- Viene attivata una Carta Indagine che indica il simbolo +1 Pericolo
- Ogni volta che viene fatto un Avvistamento.
- Diabolik o Eva sono *In Fuga* e un Poliziotto nello stesso Luogo si attiva.
- Diabolik o Eva iniziano il Turno *In Fuga* (1 punto per ogni Criminale *In Fuga*).
- Il mazzo delle Carte Crimine o delle Carte Polizia finisce.



PERSONAGGI SECONDARI

Diabolik ed Eva possono interagire con i Personaggi Secondari (ovvero Giulio Gunter, Aldo Carter, Pan Mei e Giada) quando le Carte Colpo in gioco lo indicano.



Polizia e Personaggi Secondari

Finché la Polizia non scopre i Personaggi Secondari (con l'attivazione delle Carte Indagine), li ignora. Ciò significa che anche se indaga in un Luogo nel quale c'è un Personaggio Secondario non succede nulla.

Personaggi Secondari in movimento

Alcuni Personaggi Secondari potranno cominciare a muoversi dopo determinate attivazioni di alcune Carte Colpo o Indagine.

I Personaggi Secondari possono essere Celati (ovvero con le pedine nella Zona dell'Ombra) o Rivelati (ovvero con le pedine nella Zona rivelata) e possono cambiare tale stato durante la partita. Carte Colpo o Indagine che riportano la scritta "nello stesso Luogo di un Personaggio Secondario" sono considerate sempre insieme a tale Personaggio, anche se questo si muove.

Per esempio la Carta Colpo 4, Guardie del Corpo, è "nello stesso Luogo di Giulio Gunter": significa che ovunque si muova la pedina di Giulio Gunter le Guardie del Corpo lo seguono.



Personaggi Secondari rivelati e Avvistamenti

Se un Personaggio Secondario viene rivelato durante le indagini della Polizia la sua pedina viene spostata nella Zona Rivelata. Si suppone che la Polizia osservi i movimenti dei Personaggi Secondari rivelati, quindi anche loro attivano gli Avvistamenti proprio come i Poliziotti e i Posti di Blocco!

GIOCARE CON UN SOLO PERSONAGGIO

Potete giocare a Diabolik - Storie da soli tenendo solo Diabolik o solo Eva e togliendo dal gioco Morrigan.

MODALITÀ DIABOLIKA

Siete riusciti a portare a termine il colpo? Volete una sfida davvero Diabolika? Integrate a piacere anche i seguenti casi in cui alzare il Pericolo:



Per ogni Poliziotto che incontrate durante il movimento attivate un Avvistamento e quindi alzate di 1 punto il Pericolo (quindi se partite, passate o arrivate in un Luogo con due o tre Poliziotti attivate due o tre Avvistamenti).

Attivate gli Avvistamenti anche se siete *In Fuga*.

GIOCARE LE STORIE CON IL GIOCO DA TAVOLO **DIABOLIK - COLPI E INDAGINI**

ATTENZIONE: Leggete il regolamento e giocate almeno una partita al gioco collaborativo *Diabolik - Storie: La Lama della Vendetta* prima di procedere con le istruzioni per implementarlo in una partita del gioco da tavolo *Diabolik - Colpi e Indagini*.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Prendete le Carte Colpo, Indagine, Crimine, Polizia, i Segnaposto (vedi pag.3) e le pedine dei 4 Personaggi Secondari e i relativi segnalini. Tutti gli altri elementi delle Storie (pedine, dado, Carte Luogo, Scheda Centrale di Polizia, Diabolik ed Eva, Carte Refurtiva e Indizi) non verranno utilizzati.

Anche le Schede Colpi e Indagini e i Personaggi Secondari del gioco da tavolo *Diabolik - Colpi e Indagini* non vengono utilizzate. Poi procedete come segue:

1 Seguite la normale preparazione di una partita senza tenere conto delle Schede Colpi e Indagini.

2 Posizionate i Segnaposto Indagine ABCD a fianco del tabellone rivolte verso la squadra della polizia e i Segnaposto Colpo verso i Criminali.



3 Mescolate le Carte Polizia e le Carte Crimine della Storia ai mazzi del gioco base (tranne le Carte Crimine da tenere a parte segnalate nella Carta Introduzione, ovvero Maschera di Aldo Carter, Acido e Pugnale Razzo. Entreranno in gioco come normali Carte Crimine solo quando attiverete determinate Carte Colpo).

4 Posizionate la Carta Rifugio (dal lato orientato in verticale) sul tabellone di gioco nel box Rifugio a ricordarvi che le Abilità del Rifugio sono cambiate come indicato dalla carta.



CARTE COLPO E INDAGINE

Usatele nello stesso modo delle Storie (vedi pag. 5) con le seguenti variazioni:

DOVE

Tutte le Carte Colpo e quelle Indagine quando entrano in gioco vanno posizionate in corrispondenza di un Segnaposto (rispettivamente Colpo o Indagine) con una lettera a vostra scelta (A, B, C o D).

UN LUOGO A CASO

La dicitura “un Luogo a caso” su una Carta Colpo significa che i Criminali devono pescare una Carta Luogo celata a caso e posizzarla in corrispondenza di un Segnaposto Colpo con una lettera a scelta (A, B, C o D). La Carta Colpo pescata andrà posizionata subito sotto a indicare il luogo dove si trova.

La dicitura “un Luogo a caso” su una Carta Indagine, invece, significa pescare una Carta Luogo rivelata e posizionare il relativo segnalino indizio con la lettera corrispondente al Segnaposto Indagine nel luogo indicato (vedi esempio pag.17). la Carta Indagine sul Segnaposto Indagine (A, B, C o D). La Carta Luogo pescata viene poi rimessa nel mazzo.

NELLO STESSO LUOGO DI...

...un'altra carta in gioco: in questo caso sistemate la carta incolonnandola accanto alla carta in gioco indicata.

UN LUOGO SPECIFICO

Alcune volte è indicato di posizionare la Carta in un Luogo specifico (per esempio al Rifugio o alla Centrale di Polizia). In questo caso posizionatele accanto ai relativi box sul tabellone di gioco.

Associare una Carta a una lettera serve ai Criminali per posizionare il relativo segnalino **A B C D** sulla mappa piccola di Clerville per ricordarsi dove si trovano i punti sensibili che servono per finalizzare il Colpo. Alla Polizia invece servono per collocare i segnalini Indizio **A B C D** sul tabellone di gioco.





Nota

Ricordatevi di togliere le Carte Polizia e Crimine de La Lama della Vendetta dai rispettivi mazzi se in seguito vorrete giocare con le normali Schede Colpi e Indagini. Le carte de La Lama della Vendetta sono facilmente riconoscibili dal simbolo del pugnale stampato sul fronte.



Nota 2

Se durante il gioco dovesse esserci una Carta Luogo posizionata su un Segnaposto a cui non è associata nessuna Pedina o Carta Colpo, La Carta Luogo torna immediatamente nel mazzo.

PERSONAGGI SECONDARI

Usateli come nelle Storie (vedi pag. 13) con la seguente variazione.

Alcuni Personaggi Secondari potranno cominciare a muoversi dopo determinate attivazioni.

I Personaggi Secondari possono essere celati (ovvero con le Pedine sulle Carte Luogo assegnate ai Segnaposto) o Rivelati, (ovvero sul tabellone di gioco) e possono cambiare tale stato durante la partita.

Se sono Rivelati muoveteli sul tabellone di gioco. Se sono nell'Ombra scegliete la Carta Luogo corrispondente al loro movimento e posizionate la coperta vicino al tabellone di gioco e metteteci sopra la Pedina del Personaggio Secondario, in modo simile a quanto fate per Diabolik ed Eva.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Giocate la partita con le medesime regole del gioco da tavolo tenendo conto che i Criminali possono muoversi sulle Carte Luogo in gioco sui Segnaposto dei Colpi come se fossero i Luoghi dei Colpi delle Schede Colpi e Indagini.

La partita finisce se i Criminali riescono a rubare la collana della Myanmarnia: in questo caso Diabolik ed Eva vincono la partita. I Poliziotti vincono se il Livello del Pericolo raggiunge il massimo.





CHI È DIABOLIK

Nato nel 1962 grazie alle sorelle Angela e Luciana Giussani, Diabolik è uno dei fumetti più venduti in Italia da oltre 50 anni. Conosciuto in tutto il mondo grazie a diverse pubblicazioni internazionali, al film cult del 1968 di Mario Bava, a una serie di cartoni animati della Fox, avrà un nuovo adattamento cinematografico del 2021 con Luca Marinelli, Miriam Leone e Valerio Mastandrea. Ladro di professione, ruba soprattutto gioielli preziosissimi o enormi cifre di denaro e non esita a uccidere chi intralcia i suoi piani con i suoi micidiali pugnali, tanto da essersi guadagnato il soprannome di Re del Terrore.

Amore della sua vita e compagna fidata è Eva Kant, sempre al suo fianco in tutti i "colpi impossibili" che si appresta a realizzare. Acerrimo nemico è invece l'ispettore Ginko, sempre pronto a dargli la caccia e a ostacolare i suoi piani. Le avventure di Diabolik si svolgono in un immaginario Stato di Clerville, molto simile alla riviera francese.

RICONOSCIMENTI

Autore Luca Maragno

Progetto creativo e Graphic design Mathias Mazzetti - Vertigo Adv

Produttore esecutivo Silvio Negri Clementi

Supervisione sviluppo Andrea Vigiak

Revisione regolamento Silvio Negri Clementi, Roberto Vicario e Valeria Motta

Collegamento redazionale e revisione grafica Agnese Storer

Playtester: Luca Canichella, Nicoletta Gomboli, Rachel Kelly, Dario La Rocca, Gabriella Manicone, Alessandro Maragno, Marco Maragno, Flavio Mortarino, Valeria Motta, Silvio Negri Clementi, Guido Pace, Fabio Paglianti, Agnese Storer, Christopher Storer, Fabio Trudu, Giorgio Verdi, Roberto Vicario, Andrea Vigiak

Grazie a Mario Gomboli e Dario Paolillo per la fiducia nel progetto

L'illustrazione della scatola è di Matteo Buffagni, le immagini delle carte sono di Angelo Maria Ricci e Marco Ricci.

Diabolik Storie - La lama della Vendetta è un gioco realizzato da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone 6 - Milano 20122. © & ™2021 www.pendragongamestudio.com/it - pendragongamestudio@gmail.com. Diabolik è un © & ™ di proprietà di Astorina Srl.

Qualsiasi riproduzione, intera o parziale, se non autorizzata è severamente proibita. Tutti i diritti riservati.

Stampato a Luo He City, He Nan, Cina. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri. Gentile cliente, i nostri prodotti sono assemblati con la massima cura, tuttavia se alla vostra copia dovesse mancare qualcosa, vi preghiamo di accettare le nostre scuse e vi invitiamo a contattarci a info@pendragongamestudio.com per richiedere i componenti che vi occorrono. **ATTENZIONE:** Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi, contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

ROUND DI GIOCO

Fase Criminali



Diabolik / Eva
(3 Azioni a testa)

Fase Polizia



Centrale di Polizia
(tiro del dado)



Ginko



Morrigan



Agenti di Polizia

Per attivare Ginko, Morrigan e gli Agenti di Polizia: se sono alla Centrale di Polizia fateli entrare in gioco a Clerville. Se sono in gioco seguite le seguenti indicazioni:

Se entrambi i Criminali sono nell'Ombra



Ginko e Morrigan

Muovono di 1 posizione verso il Luogo con una Carta Indagine più vicino e indagano.



Se sono già nel Luogo di una Carta Indagine e le Condizioni sono soddisfatte non si muovono e la attivano (fanno un'Attivazione, vedi pag.12).



Se sono già nel Luogo di una Carta Indagine e le Condizioni non sono soddisfatte, pescano una Carta Polizia. Se è del tipo richiesto dalle Condizioni la posizionano vicino alla Carta Indagine, altrimenti la carta viene giocata, vengono applicati gli effetti (se possibile) e ne viene pescata un'altra.



Se non ci sono Carte Indagine in gioco, muovono di 1 Luogo verso il Criminale più vicino (anche se *nell'Ombra*) e indagano.



Agenti di Polizia

Muovono di 1 posizione (Agente blu a destra e giallo a sinistra) e indagano.

Se almeno un Criminale è In Fuga



Detective e Agenti di Polizia

Muovono fino a 2 Luoghi verso il Criminale *in Fuga* più vicino.



Se sono già nel Luogo di Diabolik o Eva *In Fuga*, stanno fermi: +1 Pericolo.