



## Errata

Nel diagramma in fondo alla pagina 6 e nel testo nella parte superiore della pagina 7 si afferma che gli agenti devono essere collocati accanto ad un vostro agente esistente in mappa. Questo non è vero, gli agenti non devono essere collocati accanto ad un agente esistente, ma se nel proprio turno entro la fine della fase Infiltrarsi nelle gilde non si connettono tra loro tutti gli agenti è necessario rimuovere gli agenti non connessi. Ciò significa che durante il tuo turno se la rete è stata interrotta da un avversario che ha rimosso dei tuoi agenti non è necessario che li riconnetti ma se non lo fai dovrai rimuoverne qualcuno.

Inoltre, si può scegliere di iniziare una nuova rete (ad esempio, incentrata su un tessera personaggio avversaria per calunniarlo) e poi scegliere di rimuovere la vecchia rete e mantenere la nuova, se non sono connesse.

## FAQ

### Bisogna giocare con i personaggi mostrati nel diagramma del setup?

No, scegli un personaggio in base ai tuoi criteri, per esempio colore preferito oppure aspetto.

### Nella fase Cambiare tattica, quante volte posso pagare per pescare carte extra?

Solo una. Paga un credito, pesca due carte a scelta dai mazzi (Rete o Calunnia) e poi scarta due carte dalla mano.

### Spiegami ancora la fare Creare nuovi contatti!

Come prima cosa puoi (ma non sei obbligata) pagare un credito per cambiare le tre Tessere Gilda a faccia in su e pescarne di nuove dalla pila. Questo puoi farlo quante volte vuoi a patto che tu paghi un credito ogni volta. Poi (indifferentemente se hai scelto o meno di cambiare le tessere) puoi (ma anche qui non sei obbligata) pagare un credito per aggiungere una tessera alla mappa. Questo puoi farlo una sola volta.

### Ricevo due mosse libere ogni turno?

Sì. Durante ogni tua fase Infiltrarsi nelle gilde tu puoi muovere due agenti senza pagare. Mosse aggiuntive costano un credito l'una.

### Se la mia rete è divisa quale ramo tengo?

Puoi scegliere liberamente, **non** devi tenere la rete connessa al tuo quartier generale o al Senato.

### Il costo di un credito per ruotare la tessera è pagato per ogni tessera o non c'è limite?

Il costo per ruotare una tessera di 180° è un credito per tessera.

### Quando si calunnia, chi paga il credito per tenere il segnalino supporto? Il giocatore attivo (chi calunnia) o il bersaglio (il calunniato)?

Il giocatore attivo sceglie tra ritornare il segnalino calunniato nella riserva o pagare un credito e tenerlo per se. Il bersaglio non può scegliere di tenere il segnalino.

### Quanto lontano possono muovere i miei agenti?

Non c'è limite alla distanza di movimento dei tuoi agenti. Le uniche restrizioni nel movimento sono:

- ogni turno puoi fare due mosse libere, le successive costano un credito.
- non puoi avere un agente in entrambi gli esagoni di una Tessera Gilda.

### Deve la mia rete essere connessa alla fine della fase Infiltrarsi nelle gilde di un altro giocatore?

No, la tua rete necessita di essere connessa alla fine della tua fase Infiltrarsi nelle gilde. Questo significa che se uno o più giocatori spezzano la tua rete durante i loro turni tu hai tempo sino alla fine della tua fase Infiltrarsi nelle Gilde per connettere la rete ed evitare di rimuovere agenti.

### Quanti agenti posso muovere durante la fase Infiltrarsi nelle gilde?

Le prime due mosse sono gratuite, dopo di che ogni altra mossa costa un credito; quindi i soldi sono un fattore limitante. Se puoi farlo, puoi muovere tutti i tuoi agenti e puoi anche muovere un agente due volte (per esempio usarlo per rimuovere un agente avversario da una tessera e poi per muoverlo dove vuoi).

### Se piazza un agente nel mio quartier generale, vengono rimossi gli agenti degli avversari li presenti?

No, ogni quartier generale e il Senato possono avere gli agenti di tutti i giocatori e non c'è modo di rimuovere da lì un agente avversario. Comunque se qualcuno ti calunnia (avendo un agente nel tuo quartier generale) il suo agente nel tuo quartier generale viene scoperto e assassinato – rimosso dalla mappa – alla fine del suo turno.

### Esiste un limite di mano?

No, peschi sino ad avere due carte solo se ne hai meno di due nella fase Pescare. Comunque puoi ottenere (e tenere sino a che non vengono giocate) carte extra oltre le normali due soddisfacendo le carte che combaciano con gli eventi 'carta extra'.

### Alla fine di un round se viene rivelata una carta Evento con il simbolo Evento Immediato si rimpiazza la seconda carta evento con un'altra presa dal mazzo. Cosa succede se anche questa carta ha un simbolo Evento Immediato?

Niente! Il simbolo Evento Immediato ha effetto solo quando si rivela la terza carta Evento alla fine di un round. Non ha effetto durante il setup e non ha effetto se la carta che rimpiazza il secondo evento ha a sua volta questo simbolo.

Qualsiasi altra domanda può essere spedita a [jack@reivergames.co.uk](mailto:jack@reivergames.co.uk) o inserita nel forum di Carpe Astra su [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com)

---

Tradotto e reimpaginato da *biso*



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.