

ETA' 12+

LORDS OF WATERDEEP™

# SCOUNDRELS OF SKULLPORT

ESPANSIONE PER GIOCO DA TAVOLO™

DUNGEONS & DRAGONS®

REGOLAMENTO

# SOMMARIO

<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
<b>Disposizione del materiale</b>	<b>3</b>
<b>Nuove regole</b>	
Plance da gioco dell'espansione	4
Piazzare risorse sugli Spazi Azione	4
Compagnie di avventurieri	5
Partite a sei giocatori	5
Regola opzionale: Partita lunga	5
Regola opzionale: Usare due moduli	5
<b>Undermountain</b>	<b>6</b>
Preparazione	6
<b>Skullport</b>	<b>7</b>
Preparazione	7
La Corruzione	7
Ricevere Corruzione	8
Restituire Corruzione	8
Rimuovere Corruzione	8
Fine del gioco	8
<b>Appendice 1: Nuovi Edifici</b>	<b>9</b>
<b>Appendice 2: Nuova Fazione (Mani Grigie)</b>	<b>14</b>
<b>Appendice 3: Chiarimenti</b>	<b>14</b>
<b>Referenze Regole</b>	<b>Retro copertina</b>

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.



2

## DUNGEONS & DRAGONS®

©2013 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707 USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Please retain company details for future reference. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, their respective logos, Lords of Waterdeep, Scoundrels of Skullport, and FORGOTTEN REALMS are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. MADE IN CHINA.

300A3579000001 EN



# CREDITI

Design	Rodney Thompson, Tom LaPille, Matt Sernett
Development	Peter Lee, Chris Dupuis, Chris Tulach
Editing	Jennifer Clarke Wilkes
D&D Senior Group Manager	Mike Mearls
Senior Creative Director	Jon Schindehette
Art Director	Mari Kolkowsky
Graphic Design	Emi Tanji, Trish Yochum
Cover Illustration	Ralph Horsley
Game Board Illustration	Mike Schley
Card Illustrations	Scott Altmann, Alexey Aparin, Ralph Beisner, Noah Bradley, Zoltan Boros, Kai Carpenter, Milivoj Ceran, Stephen Crowe, Crut, Vincent Dutrait, Empty Room Studios, Wayne England, Jason A. Engle, Gonzalo Flores, Tony Foti, Paul Guzenko, Ralph Horsley, Aaron Hubrich, Tyler Jacobson, Jason Juta, Goran Josic, Mathias Kollros, Jorge Lacera, Howard Lyon, Christine MacTernan, Slawomir Maniak, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Nelson, Adam Paquette, David Rapoza, Richard Sardinha, Chris Seaman, Dan Scott, Craig J Spearing, John Stanko, Sarah Stone, Matias Tapia, Peter Tikos, Brian Valenzuela, Eva Widemann, Mark Winters, Ben Wootten, Kieran Yanner
Prepress Manager	Jefferson Dunlap
D&D® Brand Team	Nathan Stewart, Liz Schuh, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross, John Feil
Imaging Technician	Carmen Cheung
Production Manager	Godot Gutierre
Playtesting	Tommy Barnes, Paul Bazakas, Jennifer Clarke Wilkes, Chris Dupuis, Megan Dupuis, Michael Faciane, Dan Gelon, Genevieve Gorman, Joe Huber, Mark Jindra, Mons Johnson, Erika Last, Tom LaPille, Peter Lee, Chris Lindsay, Tony Mayer, Christy Nicol, Tanis O'Connor, Lan Opheim, Ben Petrisor, Ritehandodoom, Matt Sernett, Chris Sims, Jennifer Skahen, Rich Taylor, Rodney Thompson, Chris Tulach, James Wyatt

# INTRODUZIONE

*Bentornati a Waterdeep, la Città degli Splendori!*

*Scoundrels of Skullport* è la prima espansione del gioco da tavolo **Lords of Waterdeep**. Questa espansione contiene due nuovi moduli di gioco, *Undermountain* e *Skullport*, ognuno dei quali può essere aggiunto al gioco base per espandere e modificare l'esperienza di gioco.

Ogni modulo include nuove carte Lord, Quest ed Intrigo oltre a nuovi Edifici, legati alla località rappresentata dal modulo. Oltretutto, quando utilizzi almeno un modulo, puoi giocare fino a sei giocatori per partita!

## UNDERMOUNTAIN

*Undermountain* è un vasto sistema di caverne su più livelli sotto Monte Waterdeep che in passato servì allo stregone folle Halaster come sito per esperimenti magici. Ora è un dedalo intricato carente di rifugi per stanchi avventurieri.

Il modulo di *Undermountain* è focalizzato su nuove quest con grandi richieste e superiori ricompense.

## SKULLPORT

*Skullport* - conosciuto anche come *Porto dell'Ombra* - è annidato nel cuore di *Undermountain*, in profondità sotto le strade di Waterdeep. E' il paradiso dei crimini efferati, traffici subdoli ed assassini illegali. Chiunque visiti *Skullport* lo fa a proprio rischio e pericolo, visto che a ogni angolo ci sono nuove occasioni per far scomparire la gente.

Il modulo di *Skullport* si focalizza su una nuova risorsa, la Corruzione, e i rischi associati nel diventare corrotti.

## COMPONENTI DEL GIOCO

**3** tabelloni

**Libro delle Regole**

**Contenitore materiale di gioco**

**1** scheda giocatore (**Mani Grigie**)

**37** segnalini di legno:

1 segnalino punteggio (grigio)

11 Agenti (6 grigi, 1 per ciascuno degli altri colori)

25 Segnalini Corruzione

**116** carte:

6 Carte dei Lord di Waterdeep

50 Carte Intrigo

60 Carte Quest

**50** tessere staccabili:

24 Tessere Edificio

9 Segnalini controllo edificio (grigi)

16 Tessere Compagnia Avventurieri

1 Tessera da 100 PV (grigia)

Piazza il regolamento sopra i tabelloni di gioco

## DISPOSIZIONE NEL CONTENITORE

Piazza le tessere Edificio avanzate sopra le carte dei Lord

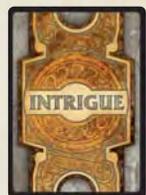


Carte Skullport



Piazza i tabelloni sopra i componenti

La Scheda del giocatore va sopra tutti i componenti della fazione



Carte Undermountain

## UTILIZZARE L'ESPANSIONE

*Scoundrels of Skullport* include due moduli di gioco (*Undermountain* e *Skullport*) che puoi aggiungere a **Lords of Waterdeep** per una nuova esperienza. Questi moduli rappresentano nuove località dove lottare per diventare il più grande Lord di Waterdeep. Ognuna delle carte Lord, Quest e Intrigo e delle tessere Edificio relative a un modulo hanno la corrispondente icona stampata sul fronte.



Il modulo di *Undermountain* porta gli Agenti dei Lord nelle pericolose caverne sotto il Monte Waterdeep. Le voci sulle ricchezze di Undermountain attirano gli avventurieri a sfidare i misteri e i mostri sotto la Città degli Splendori. Sia i rischi che le ricompense sono maggiori e le sfide richiedono più Oro e Avventurieri.



Il modulo di *Skullport* include una nuova risorsa: la Corruzione. Diversamente da Avventurieri e Oro, il fatto di avere della Corruzione nella tua Taverna ti penalizza alla fine del gioco. Comunque, gli Edifici, le Quest e gli Intrighi che causano Corruzione procurano abbondanti ricompense. Devi raggiungere quindi un compromesso tra la tua cupidigia e il danno potenziale per la Corruzione alla fine della partita.

## NUOVE REGOLE

I moduli *Undermountain* e *Skullport* introducono entrambi nuove regole, come di seguito specificato. Il modulo di *Skullport* introduce inoltre la meccanica della Corruzione, descritta a pagina 7.

Se non specificato diversamente, giocate a **Lords of Waterdeep** con qualsiasi modulo seguendo il regolamento di base del gioco.

## TABELLONI DELL'ESPANSIONE

I moduli *Undermountain* e *Skullport* includono entrambi nuovi tabelloni di gioco. Due di questi tabelloni (uno per *Undermountain* e uno per *Skullport*) contengono nuovi spazi azione. Questi tabelloni funzionano esattamente come quello principale di

**Lords of Waterdeep**; nel tuo turno puoi assegnare un'Agente allo spazio azione di un Edificio sul tabellone del modulo e ricevere i benefici per quella azione. Il modulo di *Skullport* introduce anche un secondo tabellone, la tabella della Corruzione. Questa plancia viene spiegata più in dettaglio ne "La Tabella della Corruzione" a pagina 7.



## PIAZZARE RISORSE SUGLI SPAZI AZIONE

Alcune carte ed Edifici indicano ai giocatori di piazzare risorse, ad esempio Avventurieri od Oro, sugli spazi azione.

Puoi piazzare risorse sugli spazi azione che abbiano già Agenti a loro assegnati. Non puoi piazzarle sugli edifici della Sala dei Costruttori.



Mari piazza 1 Mago vicino allo spazio azione numero "3" sul Porto di Waterdeep.

Quando assegni un Agente a uno spazio azione contenente delle risorse, prendi le risorse e piazzale nella tua Taverna come prima parte della tua azione. Quindi, puoi usare le risorse appena raccolte nella stessa azione (per esempio, utilizzare l'Oro raccolto per acquistare un Edificio).



Jennifer assegna un Agente alla Sala dei Costruttori che contiene 2 Oro sul suo spazio azione. Raccoglie per prima cosa i 2 Oro quindi continua l'azione Sala dei Costruttori.

## COMPAGNIE DI AVVENTURIERI

Questa espansione include sedici tessere Compagnia di Avventurieri, quattro per tipo, che possono essere utilizzate con entrambi i moduli. Ogni tessera rappresenta 5 Avventurieri dello stesso tipo. Se la riserva dovesse esaurirsi, puoi scambiare queste tessere per gli Avventurieri in eccesso nelle Taverne dei giocatori.



5 Maghi



5 Ladri



5 Guerrieri

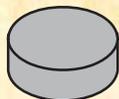


5 Chierici

Tessere Compagnia di Avventurieri

## PARTITE A SEI GIOCATORI

Questa espansione include una nuova fazione, le Mani Grigie, così da incrementare a sei il numero massimo di giocatori. Per poter giocare con sei giocatori dovete comunque utilizzare almeno un modulo d'espansione. Nella partita a sei giocatori, ogni giocatore inizia con 2 Agenti.



Segnalino punteggio



Segnalino controllo Edificio



Agente



Retro tessera 100 Punti Vittoria

## REGOLA OPZIONALE: PARTITA LUNGA

Questa regola opzionale per partite con cinque o meno giocatori permette maggiori azioni aggiungendo Agenti extra. Devi includere almeno un modulo d'espansione per giocare una partita lunga. Una partita a sei giocatori conta sempre come partita lunga.

### PARTITA LUNGA

Numero dei Giocatori	Agenti per Giocatore
2	5
3	4
4	3
5	3
6	2

Questo set include un Agente aggiuntivo per ogni fazione, da utilizzare per le partite lunghe a due giocatori.

## REGOLA OPZIONALE: UTILIZZARE DUE MODULI

E' possibile giocare una partita con due moduli d'espansione. Se scegli di farlo, devi utilizzare la regola opzionale per la partita lunga descritta in precedenza.

In aggiunta, prima di preparare il gioco, rimuovi a caso 25 carte Intrigo, 30 carte Quest e 12 tessere Edificio fra quelle presenti nel gioco base di **Lords of Waterdeep**. Quindi mescola la carte rimanenti e gli Edifici rimanenti con quelli del tipo corrispondente presenti in entrambi i moduli.

Piazza tutti i tabelloni associati ai moduli in una posizione facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Prosegui quindi con la preparazione come di consuetudine.



# UNDERMOUNTAIN



Le voci sulle ricchezze di Undermountain attirano gli avventurieri a sfidare i misteri e i mostri sotto la Città degli Splendori.

Sia i rischi che le ricompense sono maggiori e le sfide richiedono più Oro e Avventurieri.

## PREPARAZIONE

Mescola ogni tipo di carte del modulo di *Undermountain* con quelle corrispondenti del gioco base di **Lords of Waterdeep** e mescola gli Edifici del modulo di *Undermountain* con quelli del gioco base.

Piazza il tabellone di gioco di *Undermountain* vicino al tabellone principale del gioco base di **Lords of Waterdeep**, facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Procedi quindi alla preparazione come di consueto.



Esempio di preparazione di Undermountain (6 giocatori)



# SKULLPORT



Il modulo di Skullport include una nuova risorsa: la Corruzione. Diversamente da Avventurieri e Oro, il fatto di avere della Corruzione nella tua Taverna ti penalizza alla fine del gioco.



**Simbolo Corruzione**

La Corruzione è rappresentata dall'icona sulle carte e sugli Edifici e da segnalini di legno con la forma di teschio sulla tabella della Corruzione.

Ogni segnalino Corruzione presente nella tua Taverna alla fine del gioco vale Punti Vittoria **negativi**. L'esatto valore negativo dipende da quanta Corruzione è stata assegnata durante la partita; più sarete corrotti tu e gli altri Lord, più Corruzione danneggerà il vostro punteggio.

## PREPARAZIONE

Mescola i tipi di carte presenti nel modulo *Skullport* con quelle corrispondenti nel gioco base di **Lords of Waterdeep** e mescola gli Edifici del modulo di *Skullport* con quelli presenti nel gioco base.

Piazza i due tabelloni di *Skullport* vicino al tabellone principale di **Lords of Waterdeep**, facilmente raggiungibili da tutti i giocatori. Assembla la tabella della Corruzione come descritto di seguito poi procedi alla preparazione come di consueto.

## TABELLA DELLA CORRUZIONE

In aggiunta alla plancia di gioco che rappresenta la città di Skullport, questo modulo include un'altro tabellone di gioco: la tabella della Corruzione.

Prima di giocare con questo modulo, devi preparare la tabella della Corruzione. Piazza 3 segnalini Corruzione in ciascuno degli spazi marcati da "-2" a "-9" e un singolo segnalino Corruzione nello spazio marcato "-1".



Esempio di preparazione del modulo di Skullport (6 giocatori)



Esempio di preparazione della tabella della Corruzione

## RICEVERE SEGNALINI CORRUZIONE

Quando un'effetto richiede di **ricevere** o **prendere** Corruzione, pesca un segnalino Corruzione dallo spazio **più vicino al "-1"** sulla tabella della Corruzione che abbia ancora segnalini su di esso.



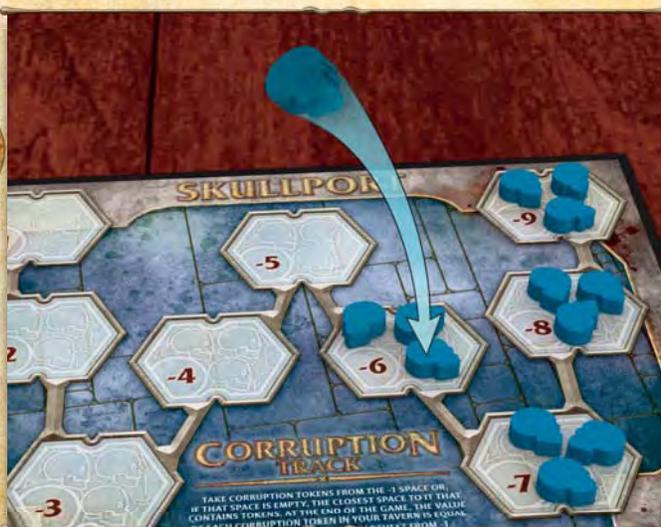
*Peter ottiene 1 Corruzione. Lo spazio "-6" è il più vicino al "-1" che ancora contenga dei segnalini Corruzione, quindi Peter prende 1 segnalino da quello spazio e lo pone nella sua Taverna.*

Se vieni obbligato a prendere un segnalino Corruzione da piazzare nella tua Taverna e non ci sono più segnalini rimasti sulla tabella della Corruzione, perdi immediatamente 10 Punti Vittoria per ogni segnalino che non riesci a prendere dalla tabella.

## RESTITUIRE SEGNALINI CORRUZIONE

Quando un'effetto ti consente di **restituire** Corruzione alla tabella della Corruzione, prendi il corrispondente numero di segnalini Corruzione dalla tua Taverna e piazzali sulla tabella, partendo dallo spazio **più lontano dal "-1"** che non contenga già 3 segnalini Corruzione. Nessuno spazio sulla tabella della Corruzione può avere più di 3 segnalini Corruzione su di esso.

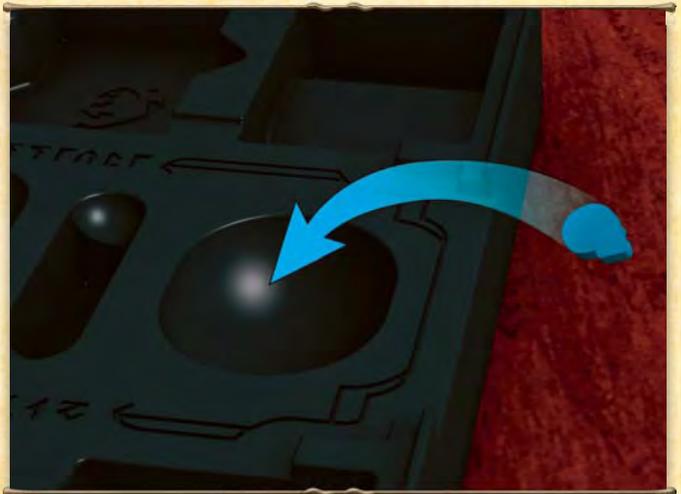
In altre parole, la Corruzione viene rimessa sulla tabella nell'ordine inverso da come è stata presa.



*Rodney riporta 1 segnalino Corruzione dalla propria Taverna alla tabella della Corruzione piazzandolo sullo spazio "-6" visto che è la casella più lontana dalla "-1" che possa contenere ancora segnalini.*

## RIMUOVERE SEGNALINI CORRUZIONE

Quando una carta o un'Edificio ti consente di **rimuovere** Corruzione dal gioco, non devi piazzarla sulla tabella della Corruzione. Devi invece rimettere il segnalino Corruzione nella scatola del gioco; questo sarà fuori dal gioco per il resto della partita.



*Chris rimuove 1 segnalino Corruzione dal gioco, rimettendolo nella scatola.*

## FINE DEL GIOCO

Come parte del calcolo del punteggio finale, tutti i giocatori devono conteggiare la Corruzione. Ogni giocatore ridurrà il totale dei propri Punti Vittoria in base alla Corruzione presente nella sua Taverna.

Il valore di ogni singolo segnalino Corruzione è dato dal numero sullo spazio vuoto più lontano rispetto al "-1". Ogni segnalino Corruzione presente nella Taverna dei giocatori ridurrà i loro Punti Vittoria di quel valore.



*Alla fine del gioco, lo spazio vuoto più lontano dalla casella "-1" ha un valore di -5. Ogni giocatore ridurrà i suoi Punti Vittoria di 5 per ogni Corruzione presente nella propria Taverna.*

## APPENDICE 1: NUOVI EDIFICI

Questa sezione elenca i vari Edifici ai quali i giocatori possono assegnare i propri Agenti. Ogni tabellone dei moduli ha tre Edifici di base. Il simbolo del set di fianco al nome di ciascun Edificio indica a quale modulo l'Edificio appartenga.

### EDIFICI BASE

Su questi Edifici è sempre possibile piazzare degli Agenti (finchè sono presenti spazi azione non occupati).

#### POZZO D'ENTRATA



Situato nella sala comune del Portale Sbadigliante, questo è il collegamento fisico più utilizzato per raggiungere Undermountain.

**Posizione:** Portale Sbadigliante

**Azione:** Prendi una Quest faccia in sù dalla Locanda di Cliffwatch e quindi gioca 1 carta Intrigo dalla tua mano.



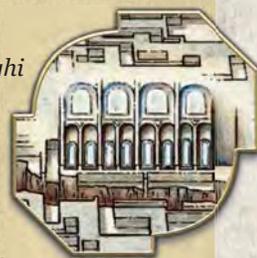
#### SALA DEGLI SPECCHI



Questo corridoio è affiancato da larghi e pesanti specchi ovali, otto per ogni lato. A volte i riflessi non sono quello che sembrano.

**Posizione:** Livello del Dungeon

**Azione:** Prendi 1 Avventuriero di qualsiasi tipo (?) O 1 Guerriero e 1 Ladro (🟡🟠) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.



#### LA STATUA SCURA



Questa stanza dal tetto alto ospita una enorme statua di pietra scura. Molte dita e la testa sono state distrutte.

**Posizione:** Livello del Dungeon

**Azione:** Pesca 2 carte Intrigo.



#### SALONE DELLA VOCE



La "legge" di Skullport è sollecita e brutale. L'unica speranza di evitare le punizioni viene dagli oratori del salone, e la speranza costa cara.

**Posizione:** Vicoli commerciali

**Azione:** Pesca 1 carta Intrigo e una Quest faccia in sù dalla Locanda di Cliffwatch. Prendi anche 5 Oro (🟡) dalla riserva e 1 Corruzione (🟠) dalla tabella della Corruzione e piazzali nella tua Taverna.



#### MERCATO DEGLI SCHIAVI



Qui si possono comprare robusti nani per proteggere l'abitazione, begli schiavi per il piacere o curiosità come i tagliatori di gemme svirfneblin.

**Posizione:** Porto basso

**Azione:** Prendi 2 Guerrieri (🟡🟡) e 2 Ladri (🟠🟠) dalla riserva e 1 Corruzione (🟠) dalla tabella della Corruzione poi piazzali nella tua Taverna.



#### ISOLA DEL TESCHIO



Quest'isola sinistra sul fiume Sargauth è la prima linea di difesa di Skullport e la prigione per gli schiavi prima che vengano venduti al Mercato.

**Posizione:** Fiume Sargauth

**Azione:** Prendi 2 Avventurieri di qualsiasi tipo (?) (?) dalla riserva e 1 Corruzione (🟠) dalla tabella della Corruzione e piazzali nella tua Taverna.



## EDIFICI AVANZATI

Queste 24 tessere rappresentano degli ulteriori Edifici avanzati che i giocatori possono acquistare. Fino a 3 tessere Edificio a faccia in sù sono acquistabili in qualsiasi momento presso la Sala dei Costruttori.

### TOMBA DI BELKRAM

*La tomba del re dei nani Melairkyn non è un luogo da attraversare con leggerezza.*

**Posizione:** Livello del fiume Sargauth

**Costo:** 5 Oro

**Azione:** Prendi 5 Oro (☺) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna poi gioca 1 carta Intrigo dalla tua mano.

**Proprietario:** Prendi 2 Oro (☐☐) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.



### CITTADELLA DELLA

#### MANO INSANGUINATA

*Questa roccaforte difensiva è piena di trappole che possono essere predisposte mentre stai ripiegando.*

**Posizione:** Livello superiore del Dungeon

**Costo:** 7 Oro

**Azione:** Prendi 4 Guerrieri (🛡️🛡️🛡️🛡️) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna. Piazza quindi 1 Guerriero (🛡️) dalla riserva a due spazi azione differenti.

**Proprietario:** Prendi 2 Guerrieri (🛡️🛡️) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.



### I CRYPTKEY FACILITATIONS

*Immagazzinano i migliori cadaveri per la rianimazione saccheggiando cripte e cimiteri nella Città dei Morti a Waterdeep.*

**Posizione:** Vicoli Bassi

**Costo:** 7 Oro

**Azione:** Prendi 3 Ladri (👤👤👤) e 5 Oro (☺) dalla riserva e 1 Corruzione (👤) dalla tabella della Corruzione e piazzali nella tua Taverna.

**Proprietario:** Prendi 3 Oro (☐☐☐) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.



### I FUOCHI INTENSI

*Quiete e tranquillità costano caro in questa locanda, così come innumerevoli pozioni mortali.*

**Posizione:** Centro Basso

**Costo:** 6 Oro

**Azione:** Prendi 5 Oro (☺) e 1 Avventuriero di qualsiasi tipo (👤) dalla riserva e 1 Corruzione (👤) dalla tabella della Corruzione e piazzali nella tua Taverna. Prendi quindi 1 Quest a faccia in sù dalla Locanda di Cliffwatch.

**Proprietario:** Guadagna 3 PV



### LE PAZZIE DI DELVER

*Trappole nascoste, spruzzatori di olio bollente, lame a scatto ricaricabili sono un'esempio di mercanzia che si può trovare in questo esercizio.*

**Posizione:** Vicoli del Centro

**Costo:** 6 Oro

**Azione:** Prendi 1 Corruzione (👤) dalla tua Taverna e piazza quella Corruzione (👤) su uno qualsiasi degli spazi azione.

**Proprietario:** Guadagna 2 PV

### IL COVO DELL'OCCHIO

*Una delle due basi fortificate mantenute dal beholder signore del crimine conosciuto come Xanathar*

**Posizione:** Livello del fiume Sargauth

**Costo:** 3 Oro

**Azione:** Prendi 1 Avventuriero di qualsiasi tipo (👤) dalla riserva e piazzalo nella tua taverna quindi gioca una carta Intrigo dalla tua mano.

**Proprietario:** Guadagna 2PV.

### IL LOBO FRONTALE

*Gli ospiti non invitati e non scortati da un illithid sono telepaticamente e gentilmente incoraggiati ad andarsene, poichè la gestione non può garantirne l'incolumità.*

**Posizione:** Centro Alto

**Costo:** 4 Oro

**Azione:** Rimetti 1 Avventuriero di qualsiasi tipo (👤) dalla tua Taverna alla riserva. Prendi quindi 3 Maghi (🔮🔮🔮) dalla riserva e 1 Corruzione (👤) dalla tabella della Corruzione e piazzali nella tua Taverna.

**Proprietario:** Prendi l'Avventuriero (👤) restituito dal giocatore che ha usufruito dell'azione dell'Edificio e piazzalo nella tua Taverna.

### SALA DELLE MOLTE COLONNE

*Questo covo di un vampiro è pieno di colonne di pietra estese dal pavimento al tetto. Il pavimento è ricoperto da un vorticante manto di foschia.*

**Posizione:** Livello del Dungeon

**Costo:** 5 Oro

**Azione:** Gioca 3 carte Intrigo, 1 alla volta, dalla tua mano.

**Proprietario:** Pesca 1 carta Intrigo.



### SALA DEI RE DORMIENTI

Questa camera viola luminescente ha due righe da ventisei alti troni di pietra che si fronteggiano. Uno sceltro è seduto in ciascun trono dorato.

**Posizione:** Livello del Dungeon

**Costo:** 4 Oro

**Azione:** Prendi 1 Guerriero (🟡) e 1 Ladro (🟤) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna. Gioca quindi 1 carta Intrigo dalla tua mano.

**Proprietario:** Prendi 1 Guerriero (🟡) o 1 Ladro (🟤) dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.



### SALA DEI TRE LORD

Sui basamenti orientali, ognuno sormontato da una statua di pietra alta cinque metri, sono scolpiti i nomi "Elyndraun", "Ruathyndar" e "Onthalass".

**Posizione:** Livello del Dungeon

**Costo:** 6 Oro

**Azione:** Rimuovi 3 Avventurieri di qualsiasi tipo (? ? ?) dalla tua Taverna e piazzane 1 di quei tipi (?) su 3 spazi azione differenti. Guadagna quindi 10 PV.

**Proprietario:** Guadagna 2PV.



### LA MUSERUOLA DEL CANE INFERNALE

Questa squallida baracca ha poco da offrire se non fosse per i liquori potenti e una varietà di assassini senza cuore in cerca di una ragione per versare sangue.

**Posizione:** Centro Basso

**Costo:** 8 Oro

**Azione:** Prendi 1 Chierico (🟢), 1 Guerriero (🟡), 1 Ladro (🟤), 1 Mago (🟣) dalla riserva e 1 Corruzione (🟠) dalla tabella della Corruzione e piazzali nella tua Taverna.

**Proprietario:** Prendi 1 Avventuriero di qualsiasi tipo (?) dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.



### TOMBA DELL' ALTO DUCA

L'iscrizione sul piedistallo riporta "Qui Giace Sua Maestà Arthangh/Figlio di Meirra/Signore di Emberden/Non Sarebbe Dovuto Cadere".

**Posizione:** Livello del Dungeon

**Costo:** 7 Oro

**Azione:** Prendi 8 Oro (🟡 🟡 🟡 🟡 🟡 🟡 🟡 🟡) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna. Quindi piazza 2 Oro (🟡 🟡) dalla riserva su 2 differenti spazi azione.

**Proprietario:** Prendi 4 Oro (🟡 🟡 🟡 🟡) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.



### IL LIBRARIUM

La leggendaria Libreria di Halaster è un corridoio mortale. Per chi è così pazzo da entrarvi, le copertine nascondono più pericoli dei segreti riportati nei libri che racchiudono.

**Posizione:** Livello del Dungeon

**Costo:** 7 Oro

**Azione:** Prendi due Maghi () dalla riserva e piazzali nella tua Taverna. Piazza quindi 1 Mago () dalla riserva in uno spazio azione qualsiasi.

**Proprietario:** Prendi 1 Mago () dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.



### PASSEGGIATA DELLA FANCIULLA OSCURA

Separato da Skullport secoli fa, questo tempio è stato costruito per scelta di Eilistraee. Comprende un quartiere isolato dall'originale Enclave di Sargauth.

**Posizione:** Nordest di Skullport

**Costo:** 9 Oro

**Azione:** Prendi fino a 2 Corruzione () dalla tua Taverna e rimuovile dal gioco.

**Proprietario:** Guadagna 3 PV.

### LA CAVERNA PERDUTA

In questa stanza magica è stato lanciato un incantesimo di oscurità permanente. Molti avventurieri sprovveduti si sono persi qui cercando la via d'uscita da Undermountain.

**Posizione:** Livello del fiume Sargauth

**Costo:** 6 Oro

**Azione:** Scarta 1 Quest non obbligatoria che non hai ancora completato. Prendi quindi 1 Guerriero () , 1 Ladro () e 1 Avventuriero di qualsiasi tipo () dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.

**Proprietario:** Prendi 1 Avventuriero di qualsiasi tipo () dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.



### STANZA DELLA SAPIENZA

Il Willowwood cresce nelle profondità di Undermountain e in quella strana foresta gli iniziati alla fede di Malar studiano le creature nella Stanza della Sapienza.

**Posizione:** Livello delle Fattorie

**Costo:** 7 Oro

**Azione:** Prendi 2 Chierici () dalla riserva e piazzali nella tua Taverna. Quindi piazza 1 Chierico () dalla riserva su uno spazio azione qualsiasi.

**Proprietario:** Prendi 1 Chierico () dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.

### MOSTRI SU MISURA

Creando mostri ibridi e creature di tutte le taglie, Mostri su Misura è rinomato per il mostrogufo ruggine, un ibrido tra il temuto orsoguo e il rugginofago.

**Posizione:** Centro

**Costo:** 3 Oro

**Appena acquistato e all'inizio del Round:** Prendi 1 Corruzione () dalla tabella della Corruzione e piazzala su questo spazio.

**Azione:** Prendi tutta la Corruzione () da questo spazio e piazzala nella tua Taverna. Per ogni () che ricevi con questa azione, puoi rimettere 1 dei tuoi Agenti assegnati sulla tua plancia.

**Proprietario:** Guadagni 2 PV.



### SANTUARIO SEGRETO

Sono pochi i luoghi a Skullport dove i fedeli si possono tranquillamente raccogliere. Quando il santuario è pronto, l'ingresso viene protetto da potenti magie, che avvisano i capi se le porte vengono violate.

**Posizione:** E' un segreto - non lo diciamo!

**Costo:** 8 Oro

**Azione:** Restituisci 1 Corruzione () dalla tua Taverna alla tabella della Corruzione. Prendi quindi 1 Chierico () dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.

**Proprietario:** Prendi 1 Chierico () dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.

### LA PENNA AVVELENATA

Con un numero impressionante di copie di sigilli governativi di tutta Faerun, alcuni dei migliori falsi di Skullport vengono creati qui.

**Posizione:** Vicoli del Centro

**Costo:** 5 Oro

**Azione:** Restituisci 1 Corruzione () dalla tua Taverna alla tabella della Corruzione. Gioca quindi 1 carta Intrigo dalla tua mano.

**Proprietario:** Pesca 1 carta Intrigo.



### PRESIDIO DI SHADOWDUSK

Quando i Ladri Ombra sono fuggiti dalla città, una parte della loro organizzazione si è scolpita una casa a Undermountain. Lì sono rimasti, anche se pochi di loro sono ancora umani.

**Posizione:** Livello di Terminus

**Costo:** 7 Oro

**Azione:** Prendi 4 Ladri () dalla riserva e piazzali nella tua Taverna. Piazza quindi 1 Ladro () dalla riserva in due differenti spazi azione.

**Proprietario:** Prendi 2 Ladri () dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.



## DA SHRADIN, ZOMBIE ECCELLENTI

Affittare un branco di zombie una volta era molto semplice. Adesso la situazione è diversa, se non sai a chi rivolgerti.

**Posizione:** Centro Basso

**Costo:** 6 Oro

**Azione:** Prendi 3 Guerrieri (👤👤👤) e 1 Chierico (👤) dalla riserva e 1 Corruzione (👤) dalla tabella della Corruzione e piazzali nella tua Taverna.

**Proprietario:** Prendi 3 Oro (👤👤👤) dalla riserva a piazzali nella tua Taverna.



## BANCO DEI PEGNI DI THIMBLEWINE

Qualsiasi cosa persa a Skullport alla fine finisce in questo disordinato negozio. Gli avventori arrivano con i loro costosi artefatti e spesso escono con una miseria senza accorgersene.

**Posizione:** Porto Basso

**Costo:** 4 Oro

**Azione:** Restituisci 1 Corruzione (👤) dalla tua Taverna alla tabella della Corruzione. Prendi quindi 1 Oro (👤) dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.

**Proprietario:** Prendi 2 Oro (👤👤) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.



## IL GUANTO SCAGLIATO

Famoso come il più sporco e spregevole ritrovo per lotte nel recinto a Skullport, il Guanto Scagliato offre violenti spettacoli di combattimento ogni dieci giorni.

**Posizione:** Centro Basso

**Costo:** 8 Oro

**Azione:** Prendi 3 Guerrieri (👤👤👤) e 3 Ladri (👤👤👤) dalla riserva, 1 Corruzione (👤) dalla tabella della Corruzione e piazzali nella tua Taverna.

**Proprietario:** Prendi 1 Guerriero (👤) e 1 Ladro (👤) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.



## IL CIMITERO DI TROBRIAND

Quella che era una volta una miniera di mithral dei Melairkyn è diventata per Trobriand un campo dove sperimentare sui costrutti. Questi combattono tra loro e contro i viaggiatori sprovveduti che cercano di rubacchiare tra i resti della miniera.

**Posizione:** Livello delle Fattorie

**Costo:** 3 Oro

**Azione:** Prendi 4 Oro (👤👤👤👤) dalla riserva e piazzali nella tua Taverna. Pesca 2 carte Intrigo poi scarta 2 carte Intrigo.

**Proprietario:** Pesca 1 carta Intrigo.



## APPENDICE 2: NUOVA FAZIONE (MANI GRIGIE)

*Scoundrels of Skullport* introduce una nuova fazione: le Mani Grigie, rappresentate dai segnalini degli Agenti di colore grigio. Questo permette di giocare fino a sei giocatori a *Lords of Waterdeep*.



14

### LE MANI GRIGIE

Anche se Waterdeep viene abilmente difesa dalle Guardie della Città e dalle Sentinelle, alcune minacce richiedono soluzioni più estreme. Le Mani Grigie sono una élite di potenti avventurieri che rispondono direttamente ai Lord di Waterdeep.

## APPENDICE 3: CHIARIMENTI

I seguenti chiarimenti si indirizzano a domande frequenti e a casi inusuali che si evidenziano durante una partita. Includono chiarimenti aggiuntivi sul gioco base di *Lords of Waterdeep* così come quelli che si applicano solo all'espansione *Scoundrels of Skullport*.

### REGOLE GENERALI

**Azioni che forniscono Risorse:** Alcune Quest Trama prevedono dei benefici quando il giocatore che ha completato la Quest riceve risorse eseguendo un'azione. Si considera che tu riceva risorse eseguendo un'azione solo quando assegna un Agente ad uno spazio azione ed esegui le istruzioni che ti forniscono una particolare risorsa (come Avventurieri o Oro). Per esempio, quando giochi una carta Intrigo per aver assegnato un Agente al Porto di Waterdeep e ricevi risorse da quella carta, allora si considera che tu abbia ricevuto risorse da quella azione.

Ricevere risorse come risultato di una carta Intrigo giocata da un'altro giocatore non scatena i benefici della Quest Trama che invece richiedono l'esecuzione di un'azione. Allo stesso modo, ricevere risorse per aver completato una Quest o come benefici di una Quest Trama, non conta mai come ricevere risorse da una azione.

**Quest Attive:** le Quest Attive devono sempre essere tenute a faccia in sù vicino alla tua plancia del giocatore, così che gli altri giocatori possono vederle.

**Assegnare Agenti:** Se un giocatore non può assegnare un Agente perché non ci sono spazi azione disponibili, deve passare e il gioco prosegue con il prossimo giocatore. Se nessun giocatore può legalmente assegnare un Agente, il turno termina.

**Ordine di scelta:** Alcune azioni ed effetti di carte richiedono a uno o più giocatori di effettuare delle scelte. Visto che il valore della Corruzione potrebbe variare in base alle scelte dei giocatori, in questi casi ogni giocatore dovrebbe scegliere a turno. Iniziate dal giocatore che ha eseguito l'azione o causato l'effetto di scelta, oppure dal primo giocatore.

**Completare Azioni:** Devi essere in grado di eseguire tutte le istruzioni su uno spazio azione per poter eseguire quell'azione. Questo include il pagamento del costo di acquisto di un Edificio, restituire 2 Avventurieri alle Tre Perle, giocare una carta Intrigo al Porto di Waterdeep e così via.

**Corruzione:** La Corruzione è una risorsa unica; non conta come Avventuriero o Oro e non può essere scelta come (?).

**Scartare Edifici:** Se un Edificio che contiene risorse viene eliminato dal gioco, qualsiasi segnalino Avventuriero e Oro ritorna alla riserva mentre qualsiasi segnalino Corruzione ritorna alla tabella della Corruzione.

**Ottenere Agenti:** In certe situazioni potresti aggiungere un Agente alla tua scheda durante il riassegnamento dal Porto di Waterdeep (per esempio, riassegnando un Agente completi la Quest Recluta il Luogotenente/Recruit the Lieutenant o la Quest Studia la Cronomanzia/Research Chronomancy). In questo caso assegna quell'Agente immediatamente, prima che il prossimo Agente venga riassegnato dal Porto di Waterdeep.

**Limite di Edifici controllati:** Non puoi mai controllare più Edifici dei segnalini controllo che possiedi (9).

**Muovere risorse:** se non diversamente specificato, gli effetti trasferiscono sempre i segnalini Avventurieri, Oro e Corruzione dalla tua Taverna alla riserva o alla tabella della Corruzione. Le risorse sul tabellone non vengono mai interessate se non diversamente specificato.

**Numero di Edifici in gioco:** Non siete limitati dai dieci spazi vuoti sul tabellone di gioco per costruire le tessere Edificio. Posizionate semplicemente i nuovi edifici in una posizione comoda sopra o vicino al tabellone di gioco.

**Giocare carte Intrigo:** Tutte le carte Intrigo includono il testo "Gioca al Porto di Waterdeep" per aiutare i nuovi giocatori. Puoi giocare le carte Intrigo anche dietro istruzioni di un Edificio o come parte di ricompensa per una Quest completata.

**Acquistare Edifici:** Per acquistare un Edificio, devi assegnare un Agente alla Sala dei Costruttori e pagarne il costo in Oro. Portare in gioco un Edificio in qualsiasi altro modo (ad esempio completando una Quest) non conta come acquisto dell'Edificio. (Guarda comunque i chiarimenti sulla carta Intrigo Innovazione Architettónica/Architectural Innovation.)

**Portare in gioco gli Edifici:** Se porti in gioco sotto il tuo controllo un Edificio dalla Sala dei Costruttori che abbia dei segnalini PV su di esso, guadagni quei PV in qualsiasi modo l'Edificio sia entrato in gioco.

**Agenti inutilizzati:** Ogni volta che un'effetto fa riferimento a un tuo Agente non assegnato (ed esempio la carta Intrigo Provare la Mercanzia/Sample Wares), si riferisce agli Agenti ancora sulla tua scheda.

## EDIFICI BASE

**Porto di Waterdeep/Waterdeep Harbor:** Quando utilizzi lo spazio azione Porto di Waterdeep senza assegnarvi un Agente (ad esempio utilizzando lo Zoarstar scegliendo poi un Agente di un'avversario nel Porto di Waterdeep), devi seguire le indicazioni del Porto di Waterdeep ma poi non devi riassegnare l'Agente alla fine del turno. **Il chiarimento riguardante lo Zoarstar nel regolamento di Lords of Waterdeep è in errore.**

## EDIFICI AVANZATI

**Edifici Accumulatori:** Gli edifici che accumulano risorse una volta acquistati e ad ogni inizio di turno (come Campo della Carovana/Caravan Court) non cominciano ad accumulare finché non vengono portati in gioco.

**Giardino degli Eroi/Heroes' Garden:** Assegnando un Agente al Giardino degli Eroi hai la possibilità di completare immediatamente la Quest selezionata purché tu abbia le risorse per farlo.

**Mostri su Misura/Monsters Made to Order:** Qualsiasi Corruzione addizionale piazzata su questo Edificio (per esempio tramite la carta Intrigo Influenza la Corruzione/Influence Corruption), viene trattata come se fosse Corruzione accumulata normalmente. Quindi, un giocatore che assegna un Agente a questo spazio prende tutta la Corruzione che contiene e può recuperare altrettanti Agenti verso la sua scheda.

Se non ci sono segnalini Corruzione sulla tabella della Corruzione all'inizio del turno, nessun segnalino viene piazzato su questo Edificio.

**Il Palazzo di Waterdeep/Palace of Waterdeep:** Quando assegni l'Ambasciatore ad uno spazio azione, ricevi tutti i benefici di quello spazio azione. Questo Agente conta come Agente di un'avversario solo dopo che sono state seguite tutte le istruzioni dello spazio azione sul quale è stato piazzato.

Alla fine del turno, se nessun giocatore ha assegnato un Agente al Palazzo di Waterdeep reclamando l'Ambasciatore, questi viene rimosso dal tabellone e piazzato a fianco nel momento in cui i giocatori richiamano i loro Agenti.

**Il Waymoot/The Waymoot:** Se assegni un Agente al Waymoot quando ancora è nella Sala dei Costruttori (per esempio tramite la carta Intrigo Provare la Mercanzia/Sample Wares), prendi tutti i segnalini PV presenti sulla tessera dal passaggio dei turni e guadagna immediatamente quei Punti Vittoria.

## CARTE LORD

**Lo Xanathar/The Xanathar:** Sebbene questo Lord assegni Punti Vittoria per i segnalini Corruzione, perdi comunque punti per la Corruzione presente nella tua Taverna alla fine del gioco. Per esempio, se ogni segnalino Corruzione vale -5PV alla fine del gioco, il giocatore con lo Xanathar perderà un netto di -1PV per segnalino dopo aver considerato i benefici dello Xanathar nel punteggio finale.

## CARTE QUEST

**Assassina i Rivali/Assassinate Rivals:** Ogni avversario sceglie quale Avventuriero rimettere nella riserva.

**Missione diplomatica a Suzail/Diplomatic Mission to Suzail:** Ogni volta che completi una Quest alla Locanda di Cliffwatch, prendila immediatamente e piazzala tra le altre tue Quest completate o tra le Quest Trama.

**Fai un miracolo per le masse/Perform a Miracle for the Masses:** Dopo aver completato questa Quest Trama, una volta per round quando esegui un'azione che ti fornisca un qualsiasi numero di Chierici, puoi restituire solo 1 Avventuriero dalla tua Taverna (1 Guerriero, 1 Ladro o 1 Mago) e prendere 1 Chierico.

**Conquista la Cittadella della Mano Insanguinata/Seize Citadel of the Bloody Hand:** Devi sempre riportare alla tua Taverna solo 1 Avventuriero utilizzato per completare una Quest.

**Studia nel Librarium/Study in the Librarium:** Devi completare per intero l'azione che ti ha indicato di giocare una carta Intrigo prima di pescare (e potenzialmente giocare) una carta Intrigo come risultato di questa Quest Trama.

**Raggira le Gilde dei Costruttori/Swindle the Builders' Guilds:** Ripristina la posizione vacante nella Sala dei Costruttori prima di scegliere il tuo secondo Edificio.

**Allena le Guardie del Castello/Train Castle Guards:** Dopo aver completato questa Quest, ricevi un totale di 2 Guerrieri (👤👤) quando prendi il segnalino del Primo Giocatore. Inoltre, questa Quest Trama produce l'effetto anche quando il giocatore che vuole prendere il segnalino del Primo Giocatore (ad esempio assegnando un Agente al Castello di Waterdeep) lo possiede già.

## CARTE INTRIGO

**Innovazione Architettonica/Architectural Innovation:**

Visto che l'effetto della carta parla di "acquistare un Edificio", questa conta per gli effetti scatenati dall'acquisto di un Edificio.

**Demolire/Demolish:** Metti comunque un Edificio in gioco, anche se hai distrutto uno dei tuoi Edifici.

**Manipola/Manipulate:** Se muovi l'Ambasciatore, questo viene comunque considerato un Agente avversario da tutti i giocatori, quindi nessuno può eseguire l'azione dello spazio sul quale viene piazzato.

**Lord Rivelato/Open Lord:** I tuoi Agenti ed Edifici sono protetti anche dalle carte Intrigo di tipo Attacco giocate dagli avversari. Per esempio, un tuo Edificio non può essere scartato tramite la carta Demolire e un tuo Agente non può essere bersaglio di una carta Doppieganger!

**Provare la Mercanzia/Sample Wares:** Quando utilizzi Provare la Mercanzia per assegnare un Agente ad un Edificio nella Sala dei Costruttori, quell'Agente è considerato in gioco e può essere scelto come bersaglio da qualsiasi cosa che richieda a un giocatore di scegliere un Agente. Quindi la carta Intrigo Corrompi un Agente/Bribe an Agent e lo spazio azione Lo Zoarstar possono essere utilizzati per ricevere i benefici di un Edificio nella Sala dei Costruttori se qualcuno in precedenza ha utilizzato Provare la Mercanzia per piazzare un Agente su quell'Edificio.

## DOMANDE?

**U.S., Canada, Asia Pacifico, & America Latina**

[www.wizards.com/customerservice](http://www.wizards.com/customerservice)

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

USA

USA & Canada: (800) 324-6496

(425) 204-8069

**U.K., Eire, & Sudafrica**

[wizards@hasbro.co.uk](mailto:wizards@hasbro.co.uk)

Wizards of the Coast LLC

c/o Hasbro UK Ltd.

P.O. Box 43, Newport NP19 4YD

UK

+32(0) 70 233 277

**Tutte le altre Nazioni Europee**

[custserv@hasbro.be](mailto:custserv@hasbro.be)

Wizards of the Coast

p/a Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1, 1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

+32(0) 70 233 277

Tieni quanti indirizzi per future referenze.

## REFERENZE REGOLE

Queste indicazioni riassumono le regole per i moduli *Undermountain* e *Skullport*.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende un numero di Agenti di quel colore in base al numero dei giocatori. Se scegli di giocare una partita lunga, prendi il numero di Agenti indicato nella colonna apposta.

Numero di Giocatori	Partita Normale Agenti per Giocatore	Partita Lunga Agenti per Giocatore
2	4	5
3	3	4
4	2	3
5	2	3
6	-	2

### MODULO UNDERMOUNTAIN

#### PREPARAZIONE

Mescola i componenti del modulo di *Undermountain* con i corrispondenti componenti del gioco base di **Lords of Waterdeep**.

Posiziona il tabellone di gioco di *Undermountain* vicino al tabellone principale del gioco di **Lords of Waterdeep** in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Procedi alla preparazione come di consueto.



### MODULO SKULLPORT

#### PREPARAZIONE

Mescola i componenti del modulo di *Skullport* con i corrispondenti componenti del gioco base di **Lords of Waterdeep**.

Posiziona i due tabelloni di gioco di *Skullport* vicino al tabellone principale del gioco di **Lords of Waterdeep** in modo che siano facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Piazza 1 segnalino Corruzione sullo spazio “-1” della tabella della Corruzione e 3 segnalini su tutti gli altri. Procedi alla preparazione come di consueto seguendo le regole sulla Corruzione e il punteggio finale di seguito elencate.

#### CORRUZIONE

**Ricevere:** Prendi i segnalini Corruzione dallo spazio più vicino al “-1” che abbia ancora segnalini sopra.

**Rimettere:** Riporta ogni segnalino Corruzione nello spazio più lontano al “-1” che non abbia ancora 3 segnalini sopra.

**Rimuovere:** Quando rimuovi un segnalino Corruzione dal gioco, piazzalo nella scatola del gioco invece che rimetterlo nella tabella della Corruzione.

#### PUNTEGGIO FINALE

Lo spazio vuoto più lontano dallo spazio “-1” determinerà il numero di Punti Vittoria persi per ogni segnalino Corruzione presente nella Taverna di un Giocatore.

**REGOLA OPZIONALE: USARE DUE MODULI**  
Devi giocare con il numero di Agenti della partita lunga.

Rimuovi 25 carte Intrigo, 30 carte Quest e 12 tessere Edificio dal gioco base di **Lords of Waterdeep**.

Mescola i componenti restanti con i corrispondenti componenti da ciascuno dei due moduli.

Posiziona tutti i tabelloni di gioco associati ai moduli selezionati vicino al tabellone principale e facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.