

A STUDY IN EMERALD

Neil Gaiman



MARTIN WALLACE



INTRODUZIONE E PANORAMICA

Corre l'anno 1882 e gli Antichi sono tra noi. Giunsero qui settecento anni fa e da allora hanno sempre dominato il pianeta. La maggior parte della gente preferisce tirare avanti, accettando questi mostruosi padroni. Tuttavia, esiste un piccolo gruppo di reazionari che desidera liberare l'umanità dalla schiavitù. Questi combattenti per la libertà si fanno chiamare Restaurazionisti. Una guerra segreta è in corso, tra i Restaurazionisti e le forze fedeli agli Antichi. L'invenzione della dinamite ha modificato gli equilibri di potere ed ora un assassino solitario ha la possibilità di distruggere un Antico. In questo oscuro mondo di assassini, informatori, agenti di polizia e anarchici nessuno è mai abbastanza sicuro di chi è chi e per quale fazione combatte.

Il gioco 'A Study in Emerald' ha come tema centrale l'omonimo racconto di Neil Gaiman, in cui i mondi di Sherlock Holmes e H.P. Lovecraft vengono combinati con effetti significativi. Tuttavia, per creare un mondo sufficientemente dettagliato per un gioco, molto è stato ripreso dalla storia reale. Il XIX secolo è stato un periodo di agitazioni sociali, in cui molti personaggi coloriti combatterono per o contro l'autorità. 'A Study in Emerald' è quindi il risultato della fusione di questi tre mondi.

'A Study in Emerald' è un gioco da 2 a 5 giocatori con tempistiche tra i 90 e i 120 minuti.

Ad ogni giocatore viene assegnata un'Identità Segreta, che potrà essere Restaurazionista o Lealista. Questa identità è fondamentale ai fini del gioco per varie ragioni: determina i modi in cui otterrete punti, può stabilire quando la partita ha termine, e vi si potrà ritorcere contro se non saprete individuare i giocatori che fanno parte della vostra fazione.

Sul tabellone di gioco verranno preparate dodici pile di carte Strategia, una in ogni città.

Inizierete tutti con un identico mazzo di carte Iniziali da cui pescare una mano di 5 carte. Nel corso del gioco potrete aggiungere carte a questo mazzo, che vi torneranno in mano ogni volta che, esaurito il mazzo, ne creerete uno nuovo rimescolando gli scarti.

Ogni giocatore, procedendo in senso orario, durante il proprio turno esegue 2 azioni. Il gioco procede in questo modo finché una delle condizioni di fine partita non viene raggiunta.

Molte delle azioni richiedono che vengano giocate carte. Una volta completate le azioni del turno, il giocatore ripristina la propria mano di 5 carte.

Parte del tempo che impiegherete sarà focalizzato sull'acquisizione di nuove carte. Se avete la maggioranza di punti influenza su di una carta (una combinazione di cubi Influenza e Agenti) potete riscattarla, aggiungendola alla vostra pila degli scarti. Esistono vari tipi di carte all'interno del gioco, molte delle quali vi permetteranno di compiere azioni specifiche. Buona parte di queste carte sono Agenti, che potrete prendere al vostro servizio. Potrete anche

ottenere il controllo delle città, che vi forniranno punti e la relativa carta Città.

Ci sono tre risorse nel gioco, sottoforma di simboli sulle carte. Il simbolo Cubo permette di piazzare e ritirare cubi Influenza. Il simbolo Oro permette di acquistare cubi Influenza e spostare gli Agenti. Il simbolo Bomba viene usato per compiere un Assassinio.

'A Study in Emerald' rappresenta una guerra segreta, il che comporta una certa dose di violenza, solitamente nella forma di un Assassinio. I Restaurazionisti vogliono eliminare le 'Figure' Reali, le mostruose entità che dominano il mondo. I Lealisti puntano ad eliminare gli agenti Restaurazionisti. Per assassinare una 'Figura' Reale o un altro Agente è necessario giocare un certo numero di simboli Bomba.

Esistono varie condizioni di fine partita. La vostra strategia dovrebbe basarsi sul trovarsi in una posizione di supremazia, dopodiché far terminare il gioco prima che un altro giocatore vi superi. Il gioco termina se 1) un giocatore ha raggiunto un determinato numero di Punti Vittoria, 2) un Restaurazionista perde il proprio Agente Principale, 3) l'indicatore del Tracciato Guerra o Rivoluzione raggiunge l'ultima posizione, 4) un giocatore gioca la carta Zombi quando tutte e 8 le pedine Zombi sono in gioco.

Quando il gioco termina tutti i giocatori rivelano la propria Identità Segreta, se non l'hanno già fatto. Ad entrambe le fazioni vengono assegnati punti in base a quello che hanno ottenuto durante il gioco. Quella con meno punti viene eliminata. Dopodiché il giocatore della fazione sopravvissuta con il maggior numero di punti viene dichiarato vincitore. E' molto importante comprendere bene le regole che determinano quale fazione verrà eliminata: potreste avere il punteggio più alto di tutti, ma perdere comunque a causa delle scarse prestazioni di un altro giocatore della vostra fazione.

Non è fondamentale comprendere gli effetti di ogni carta prima di iniziare a giocare. Possono essere apprese durante il corso della partita, nel momento in cui entrano in gioco.

COMPONENTI

Oltre al presente manuale sono presenti i componenti elencati qui sotto.

Componentistica Giocatore

Ogni giocatore ha i seguenti pezzi nel proprio colore:



20 cubi Influenza



15 dischi Controllo



1 segnalino Agente Principale



10 carte Iniziali

Carte



60 carte Strategia



12 carte Città

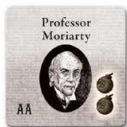


12 carte Effetto Permanente



6 carte Identità Segreta

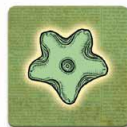
Segnalini



22 segnalini Agente



22 segnalini Doppio-giocista



18 segnalini Sanità Mentale

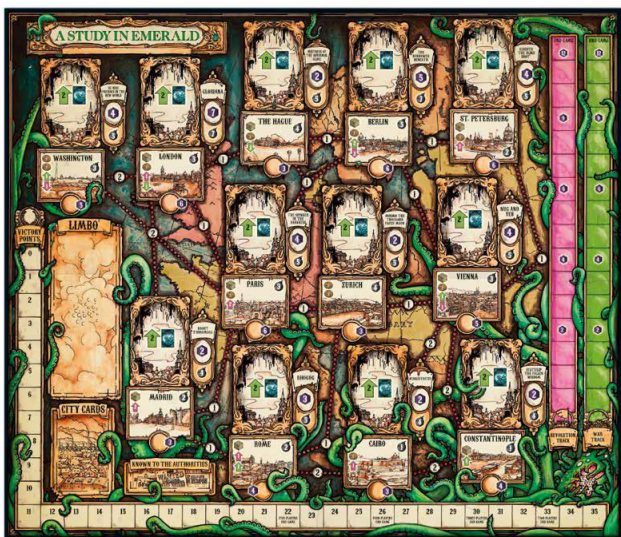


3 Segnalini "Al Sicuro"



2 carte Aiuto di Gioco

Tabellone



Componenti in legno



10 dischi Blocco



2 indicatori Tracciato



8 pedine Zombi

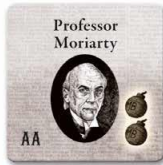
PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiate le carte Identità Segreta e distribuitene una a faccia in giù ad ogni giocatore. Questa carta determina la fazione a cui appartenete, che potrà essere Restaurazionista o Lealista. Guardate la carta che vi è stata assegnata senza farla vedere agli altri giocatori. Mettete da parte le restanti carte Identità Segreta senza guardarle.



Piazzate i segnalini Agente a faccia in su a lato del tabellone.

Alcuni dei segnalini Agente hanno dei simboli Bomba raffigurati, che possono essere utilizzati quando si compie un Assassinio. Un Agente può anche avere raffigurate le sigle 'AR', 'AA' o 'AA/R', che servono ad indicare che l'Agente può assassinare rispettivamente una 'Figura' Reale, un altro Agente o entrambi.



Ogni giocatore sceglie il colore con cui giocare e prende i rispettivi segnalino Agente Principale, mazzo di carte Iniziali, cubi Influenza e dischi Controllo.

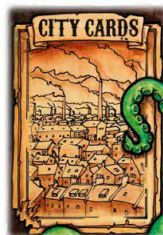
Inizierete il gioco con 6 cubi Influenza disponibili (la vostra Riserva Attiva). I 14 cubi Influenza rimanenti vanno piazzati a lato del tabellone nella Riserva Comune. I 15 dischi Controllo vi serviranno durante la partita per vari scopi, come ad esempio indicare il controllo di un Agente o di una città.



Mischiate le carte Strategia. In partite a 4 o 5 giocatori, piazzate a faccia in giù 4 carte in ognuno dei relativi spazi presenti sul tabellone. In partite a 2 o 3 giocatori, piazzate 3 carte a faccia in giù in ognuno degli spazi. Mettete da parte le carte rimanenti, senza guardarle. Rivelate la prima carta di ogni pila. Se viene rivelata una carta Agente piazzatevi sopra il rispettivo segnalino Agente.



Piazzate il mazzo di carte Città a faccia in su nel relativo spazio sul tabellone. Queste carte non vanno mischiate dato che vengono passate in rassegna per prendere la carta Città necessaria al giocatore.



Mischiate le 12 carte Effetto Permanente e formate un mazzo a faccia in giù a lato del tabellone. Rivelate le prime 2 carte e piazzatele a faccia in su a fianco del mazzo.



Piazzate i segnalini Blocco nella Riserva Comune a lato del tabellone.



Mischiate a faccia in giù i segnalini Doppio Giocatore. Pescatene ognuno una quantità variabile a seconda del numero di giocatori:



- 4 o 5 giocatori – 2 segnalini a testa
- 3 giocatori – 3 segnalini a testa
- 2 giocatori – 4 segnalini a testa

Guardate questi segnalini, senza farli vedere agli altri giocatori.

Piazzate uno degli indicatori Tracciato sullo spazio iniziale del Tracciato Guerra e l'altro sullo spazio iniziale del Tracciato Rivoluzione.



Ogni giocatore piazza uno dei propri dischi Controllo sullo spazio 0 del tracciato dei Punti Vittoria.



Mischiate a faccia in giù i segnalini Sanità Mentale e piazzateli a lato del tabellone.



Ogni giocatore mischia le sue carte Iniziali per formare il proprio mazzo di pesca, dopodiché pesca 5 carte per formare la mano di partenza.

Determinate casualmente chi sarà il primo giocatore. Dopodiché, partendo da lui e seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore piazza il proprio segnalino Agente Principale in un riquadro Città a scelta sul tabellone.



E' possibile piazzare il proprio Agente Principale in una città che ne contenga già uno. Assicuratevi che i segnalini mostrino tutti il lato 'Umano' e non il lato 'Vampiro'.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco inizia partendo dal primo giocatore e prosegue in senso orario. Durante il vostro turno dovete svolgere 2 azioni. Ogni carta giocata viene piazzata faccia in su nella vostra pila degli scarti. Una volta svolte le vostre azioni pescate fino a tornare ad avere una mano di 5 carte. Se il mazzo di pesca è esaurito e dovete pescare una carta, rimischiate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.



ESEMPIO: disponete la vostra area di gioco come raffigurato: la carta *Identità Segreta* a sinistra, il mazzo di pesca in centro e la pila degli scarti a destra

In qualsiasi momento del gioco, se siete costretti a scartare una carta dalla vostra mano, pescate immediatamente un rimpiazzo. Inizierete sempre il vostro turno con 5 carte in mano.

Molte carte nel gioco possono essere utilizzate in vari modi. Quando giocate tuttavia, dovete scegliere solo uno degli usi: **utilizzare un tipo tra i simboli raffigurati, o utilizzare l'abilità della carta.**

ESEMPIO: la carta *Okhrana* può essere utilizzata come un simbolo Cubo, come un simbolo Oro, o come l'abilità descritta nel riquadro.



Le azioni che potete eseguire nel vostro turno sono:

- **Piazzare cubi Influenza**
- **Riscattare una carta**
- **Ritirare cubi Influenza**
- **Acquistare cubi Influenza**
- **Muovere Agenti**
- **Muovere indicatori Tracciato**
- **Scartare carte**
- **Rivelare la propria Identità Segreta**
- **Rivelare un Doppio Giocista**
- **Utilizzare l'abilità di una carta**
- **Passare**

AZIONE: PIAZZARE CUBI INFLUENZA

Giocate una o più carte dalla vostra mano, ognuna di esse deve avere almeno un simbolo Cubo raffigurato. Prendete dalla vostra Riserva Attiva un numero di cubi Influenza pari al numero di simboli Cubo presenti sulle carte giocate. I cubi così ottenuti possono essere piazzati su di una carta rivelata Strategia o Effetto Permanente, oppure in un riquadro Città.



I cubi Influenza disponibili in una singola azione devono essere piazzati tutti nello stesso posto. Non c'è un limite al numero di cubi che possono essere presenti su di una carta o in un riquadro Città. Non è possibile giocare un numero di simboli Cubo superiore al numero di cubi presenti nella propria Riserva Attiva.

L'unica eccezione in cui è consentito prendere meno cubi del numero di simboli presenti sulle carte è quando si gioca una singola carta con 2 simboli Cubo ma ne avete solo uno disponibile in riserva.



ESEMPIO: *l'Agente Monday gioca tre carte, tutte con un simbolo Cubo raffigurato. Prende tre cubi Influenza dalla sua Riserva Attiva e li piazza sulla carta Shoggoth.*

AZIONE: RISCATTARE UNA CARTA

E' possibile riscattare tre tipi di carta:



Strategia Effetto Permanente Città

Importante: potete riscattare una carta solo come prima azione e solo se non avete ancora effettuato nessuna 'Azione Gratuita' nel turno.

Potete riscattare una carta se nessun altro giocatore ha più punti Influenza dei vostri sulla carta. Dovete avere almeno un cubo Influenza sulla carta, non potete riscattarla solamente con i punti Influenza generati dai vostri Agenti. Ogni cubo Influenza vale 1 punto Influenza. Ogni vostro Agente (incluso quello Principale) presente nella stessa città vale 1 punto Influenza. *Nota: i punti Influenza generati dagli Agenti valgono sia per riscattare una carta Strategia che per riscattare una carta Città.*

In caso di parità di punti Influenza il giocatore che possiede più Agenti nella città ha la maggioranza.

Quando riscattate una carta Strategia piazzatela nella vostra pila degli scarti. Se la carta rappresenta un Agente, spostate il rispettivo segnalino Agente dalla carta al riquadro Città e piazzatevi sopra un disco Controllo per indicarne il possesso. Rivelate la successiva carta Strategia della pila. Se viene rivelato un Agente piazzate il rispettivo segnalino sopra la carta. Quando l'ultima carta di una pila viene riscattata avanzate l'indicatore del Tracciato Guerra di 2 spazi e rivelate una nuova carta Effetto Permanente, piazzandola a faccia in su a fianco alle altre.

Quando riscattate una carta Effetto Permanente, piazzatela davanti a voi a faccia in su. La carta appena riscattata non viene rimpiazzata.

Se riscattate una carta in cui è raffigurato un simbolo Sanità dovete pescare un segnalino Sanità Mentale. (il funzionamento dei segnalini Sanità Mentale è descritto in dettaglio più avanti nella relativa sezione).



Quando riscattate una carta Città prendete la carta corrispondente dal mazzo di carte Città o dal giocatore che ne detiene attualmente il possesso. Se il giocatore aveva la carta in mano pesca immediatamente un rimpiazzo dal proprio mazzo. Se la carta si trovava nel mazzo, il giocatore lo rimescola. Piazzate inoltre un disco Controllo nello spazio relativo del riquadro Città e guadagnate l'ammontare di Punti Vittoria indicati. Se la città era controllata da un altro giocatore, questi dovrà ritirare il proprio disco Controllo e perdere lo stesso ammontare di Punti Vittoria.

I cubi Influenza utilizzati per riscattare una carta vengono piazzati nel Limbo. Tutti gli altri cubi Influenza ritornano invece nelle Riserve Attive dei rispettivi proprietari.



ESEMPIO UNO: *l'Agente Monday può riscattare la carta Shoggoth come prima azione. Ha un totale di 4 Punti Influenza (3 cubi e un Agente in città). Anche l'Agente Thursday ha 4 Punti Influenza ma Monday, avendo più Agenti coinvolti nell'azione rispetto a Thursday ha la maggioranza. Monday piazza i suoi 3 cubi nel Limbo. Thursday invece ritira i suoi 4 e li ripone nella propria Riserva Attiva. Monday deve inoltre pescare un segnalino Sanità Mentale. Nota: Monday non può riscattare la carta Città Berlino, dato che non ha cubi Influenza nel riquadro Città.*



ESEMPIO DUE: *l'Agente Thursday può riscattare la carta Città Berlino come prima azione. Ha un totale di 2 Punti Influenza nel riquadro Città. Dopo aver preso la carta Città, Thursday piazza un disco Controllo nel relativo spazio del riquadro Città e ottiene 6 Punti Vittoria. Nota: se Thursday avesse avuto un solo cubo Influenza nel riquadro Città non avrebbe potuto riscattare la carta dato che non avrebbe avuto più Punti Influenza dell'Agente Monday (e in caso di pareggio conta il numero di segnalini Agente).*



AZIONE: RITIRARE CUBI INFLUENZA

Giocate una o più carte dalla vostra mano, ognuna di esse deve avere almeno un simbolo Cubo raffigurato. Ritirate dal tabellone un numero di cubi Influenza pari al numero di simboli Cubo presenti sulle carte giocate e piazzateli nella vostra Riserva Attiva. I cubi possono essere ritirati da una qualsiasi combinazione di Limbo, riquadri Città, carte Strategia e carte Effetto Permanente.

Non è possibile giocare un numero di simboli Cubo superiore al numero di cubi presenti sul tabellone. Il numero di cubi ritirati deve sempre essere uguale al numero di simboli Cubo raffigurati sulle carte giocate (tranne nel caso in cui giochiate una singola carta con 2 simboli Cubo ma avete un solo cubo da ritirare). Non potete ottenere cubi Influenza dalla Riserva Comune in questo modo.

AZIONE: ACQUISTARE CUBI INFLUENZA

Giocate una o più carte dalla vostra mano, ognuna di esse deve avere almeno un simbolo Oro raffigurato. Per ogni 2 simboli Oro giocati, prendete un cubo Influenza del vostro colore dalla Riserva Comune e aggiungetelo alla vostra Riserva Attiva. I simboli Oro devono essere sempre spesi in multipli di 2 e non è possibile spenderne di più del numero dei cubi Influenza del vostro colore presenti nella Riserva Comune. Se non avete cubi nella Riserva Comune non potete effettuare questa azione.

AZIONE: MUOVERE AGENTI

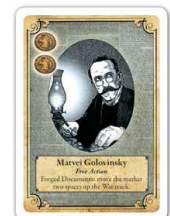
Potete muovere uno o più agenti sotto il vostro controllo, incluso il vostro Agente Principale. Il costo per muovere un Agente



attraverso una connessione è indicato nel cerchio argentato presente sulle linee di collegamento tra una città e l'altra. All'interno di una singola azione, ogni Agente può attraversare tante connessioni quante ne potete pagare, ma utilizzerà sempre il percorso più economico, non potete quindi spostarlo attraverso un percorso più costoso solo per utilizzare più carte. Se in una connessione vi è un incrocio un Agente può utilizzare una qualsiasi diramazione (tranne quella da cui è arrivato) al costo indicato.

Dopo aver mosso gli Agenti, calcolate il costo totale e giocate carte dalla vostra mano raffiguranti un numero di simboli Oro pari al costo. Non potete spendere un numero di simboli Oro superiore al costo, a meno che il costo non sia 1 e abbiate giocato una singola carta con 2 simboli Oro raffigurati.

Non esiste un limite al numero di agenti che possono essere presenti in un riquadro Città.



ESEMPIO: *l'Agente Tuesday muove tre dei suoi Agenti a Parigi, come mostrato. Il costo totale è 4 simboli Oro. Tuesday paga con le tre carte mostrate. Nota: Tuesday non può deliberatamente muovere Moriarty attraverso un percorso più lungo solo per poter giocare più carte.*

AZIONE: MUOVERE INDICATORI TRACCIATO

I Restaurazionisti mirano ad incitare le masse a sollevarsi e a scatenare una rivolta contro i loro disumani padroni. I Lealisti mirano a scatenare una guerra per produrre la follia necessaria ai loro padroni per aprire portali Arcani. Questi portali permetterebbero alle creature che popolano le dimensioni oscure di raggiungere finalmente la Terra.

Giocate una o più carte dalla vostra mano, ognuna di esse deve avere almeno un simbolo Freccia raffigurato. Se una carta mostra più di un simbolo Freccia dovete decidere quale utilizzare, non è possibile utilizzarli entrambi. Le Freccie rosa permettono di muovere l'indicatore del Tracciato Rivoluzione del numero di spazi indicato, nella direzione indicata dalla freccia. Le Freccie verdi permettono di agire allo stesso modo sull'indicatore del Tracciato Guerra. Potete utilizzare più carte per muovere uno o entrambi gli indicatori. Per esempio, potete giocare una carta per avanzare di 1 spazio l'indicatore del Tracciato Rivoluzione e un'altra carta per arretrare di 1 spazio l'indicatore del Tracciato Guerra. Un indicatore non può mai muovere sotto lo spazio iniziale, inoltre non è possibile giocare una carta se con questa non potete muovere di almeno 1 spazio l'indicatore corrispondente.

I Restaurazionisti ottengono Punti Vittoria dal Tracciato Rivoluzione, mentre i Lealisti dal Tracciato Guerra. I punti ottenuti in questo modo verranno assegnati a tutti i giocatori appartenenti alla stessa fazione, sono quindi un mezzo per condividere punti con i giocatori della vostra fazione. *Nota: i punti ottenuti in questo modo non vengono assegnati immediatamente dato che smaschererebbero l'identità del giocatore. Vengono assegnati solo nel momento in cui il giocatore rivela la propria Identità.*



ESEMPIO: *l'Agente Friday gioca queste tre carte e avanza di 5 spazi l'indicatore del Tracciato Rivoluzione. Nota: Friday non può muovere anche l'indicatore del Tracciato Guerra dato che può usare solo uno dei due simboli Freccia presenti sulla carta Londra.*

AZIONE: SCARTARE CARTE

Selezionate una o più carte dalla vostra mano e piazzatele nella vostra pila degli scarti. Quando scartate più di una carta potete piazzarle in modo che solo la prima risulti visibile, tenendo quindi segrete le altre carte scartate. *Nota: ricordatevi che non pescherete altre carte fino alla fine del turno.*

AZIONE: RIVELARE LA PROPRIA IDENTITÀ SEGRETA

Rivelate la vostra identità MA solo se questo comporta la fine della partita, ovvero solo nel caso i cui i punti che dipendono dalla vostra Identità Segreta, come quelli forniti dai tracciati Rivoluzione e Guerra, sono sufficienti ad avanzare il vostro punteggio fino allo spazio del tracciato dei Punti Vittoria necessario a causare la fine della partita, od oltre.

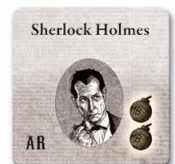
AZIONE: RIVELARE UN DOPPIOGIOCHISTA

Rivelate uno dei vostri segnalini Doppiogiochista e prendete il controllo dell'Agente indicato. Potete ottenere il controllo di un Agente solo se questi è controllato da un altro giocatore. Il giocatore in questione deve rimuovere il suo disco Controllo dal segnalino Agente, recuperare la relativa carta (seguendo le regole indicate per le carte Città) e consegnarla. Piazzate un vostro disco Controllo sul segnalino Agente e la carta ricevuta nella pila degli scarti. Non è possibile rivelare come Doppiogiochista un Agente assassinato.

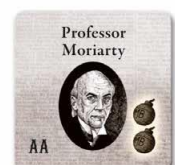


Nota: fanno eccezione a queste regole Sherlock Holmes e il Professor Moriarty:

- Quando un giocatore rivela Sherlock Holmes come Doppiogiochista, se il giocatore che lo controlla è un Restaurazionista, può immediatamente rivelare la propria Identità Segreta e mantenere il controllo di Holmes



- Quando un giocatore rivela il Professor Moriarty come Doppiogiochista, il giocatore che lo controlla può rivelare la propria Identità Segreta. Se è un Lealista mantiene il controllo del Professore.



AZIONE: UTILIZZARE L'ABILITA' DI UNA CARTA

Giocate una carta ed effettuate l'azione descritta nel riquadro. Le carte che riportano la dicitura 'Azione Gratuita' non contano ai fini del limite di 2 azioni per turno. Le carte che riportano la dicitura 'Azione ad uso Singolo' vengono rimosse dal gioco una volta utilizzate.



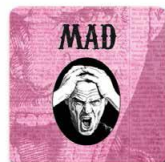
AZIONE: PASSARE

Rilassatevi per un po' e godetevi l'atmosfera.

SEGNALINI SANITA' MENTALE

Nel corso della partita dovrete pescare segnalini Sanità Mentale, ogniqualvolta riscatterete una carta raffigurante un simbolo Sanità o dopo aver assassinato/nascosto una 'Figura' Reale.

Dopo aver pescato il segnalino Sanità Mentale, rivelatelo. Se rivelate un segnalino 'Sano' rimuovetelo dal gioco. Se rivelate un segnalino 'Folle' conservatelo. Quando otterrete il terzo segnalino 'Folle' dovrete rivelare la vostra Identità Segreta. Se fate parte dei Restaurazionisti impazzite. Il vostro Agente Principale viene eliminato e il gioco termina immediatamente. Se fate parte dei Lealisti il gioco prosegue e il vostro Agente Principale non subisce conseguenze.



Se la riserva di segnalini Sanità Mentale è esaurita e dovete pescarne uno, considerate la situazione come se aveste pescato il terzo segnalino 'Folle' e rivelate la vostra identità. I Lealisti rivelati pescano segnalini Sanità Mentale solo per determinare se uno dei propri agenti muore durante un tentativo di assassinio nei confronti di una 'Figura' Reale. In tutti gli altri casi i segnalini Sanità Mentale non vengono pescati.

OTTENERE PUNTI VITTORIA

Ci sono vari modi per ottenere Punti Vittoria all'interno del gioco. Tuttavia, finché la vostra Identità Segreta rimane tale solo alcuni punti vi vengono assegnati immediatamente. Questa regola serve per evitare che venga smascherata la vostra identità. Il totale effettivo dei Punti Vittoria viene calcolato solo nel momento in cui viene rivelata l'Identità Segreta. Di conseguenza, la posizione del vostro disco Controllo sul tracciato dei Punti Vittoria non è necessariamente un indicatore accurato del punteggio.

Finché la vostra identità è segreta ottenete immediatamente punti per:

- Città controllate
- 'Figure' Reali che avete assassinato e/o nascosto
- Aver riscattato la carta Necronomicon

Quando la vostra identità viene rivelata aggiornate i vostri Punti Vittoria per ottenere un totale più accurato (anche se potrebbe non essere quello definitivo, per le ragioni spiegate più sotto). Ottenete punti come descritto di seguito.

Restaurazionisti e Lealisti ottengono entrambi Punti Vittoria in questi modi:

Ogni città controllata: i punti indicati nel riquadro Città.



Necronomicon: 3 punti.



I Restaurazioni ottengono punti in questi modi:

Ogni 'Figura' Reale che hanno assassinato: i punti indicati nel riquadro 'Figura' Reale.



Tracciato Rivoluzione: i punti indicati nello spazio Punti Vittoria più alto raggiunto dall'indicatore.



Segnalini Agente controllati: alcuni Agenti valgono Punti Vittoria, come indicato sul segnalino Agente. Non si ottengono punti se l'agente in questione è un Vampiro.



Crna Ruka (The Black Hand): 2 punti extra per ogni 'Figura' Reale che hanno assassinato.



I Lealisti ottengono punti in questi modi:

Ogni 'Figura' Reale che hanno nascosto: i punti indicati nel riquadro 'Figura' Reale.



Tracciato Guerra: i punti indicati nello spazio Punti Vittoria più alto raggiunto dall'indicatore.



Vampiri: 1 punto per ogni Agente Vampiro controllato, incluso l'Agente Principale, se si possiede la carta Vampiri



Zombi: 8 punti se si possiede la carta Zombi e tutte e 8 le pedine Zombi sono in gioco.



Yog-Sothoth: 2 punti per ogni Agente sacrificato a questa carta



I Lealisti ottengono a fine partita anche i seguenti punti:

Ogni Agente Restaurazionista che hanno assassinato: 1 punto per ogni Agente assassinato, inclusi gli Agenti Principali, che era controllato da un Restaurazionista.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui una delle seguenti condizioni di fine partita viene raggiunta.

- **L'indicatore del Tracciato Guerra raggiunge l'ultima posizione.**
- **L'indicatore del Tracciato Rivoluzione raggiunge l'ultima posizione.**
- **Uno dei giocatori raggiunge sul relativo tracciato la soglia di Punti Vittoria indicata per il numero di giocatori.** *Nota: il gioco termina anche se, dopo avere aggiornato il punteggio, questo finisce al di sotto di questa soglia.*
- **L'Agente Principale di un giocatore Restaurazionista viene eliminato, in seguito ad un Assassinio, alla distruzione per mano di uno Shogoth, o per aver pescato un terzo segnalino 'Folle'.**
- **Un giocatore gioca la carta Zombi come prima azione quando tutte e 8 le pedine Zombi sono in gioco.**

Tutti i giocatori devono rivelare la propria identità, se non l'hanno già fatto e aggiornare i propri Punti Vittoria secondo le regole descritte in precedenza.

DETERMINARE UN VINCITORE

Se tutti i giocatori appartengono alla stessa fazione, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

Se ci sono giocatori di entrambe le fazioni, la fazione del giocatore con il punteggio più basso viene eliminata. In caso di parità, vengono eliminati i Lealisti. Dopodiché il giocatore con il punteggio più alto nella fazione sopravvissuta viene dichiarato vincitore.

In caso di parità tra giocatori della stessa fazione, il giocatore che possiede più dischi Controllo sul tabellone è il vincitore. Se la condizione di parità persiste i giocatori coinvolti condividono la vittoria.

Nota: è possibile vincere la partita anche se il vostro Agente Principale viene eliminato dal gioco.



ESEMPIO: Nella situazione rappresentata qui sopra, tutti i giocatori appartenenti alla stessa fazione dell'Agente Tuesday (giocatore verde) vengono eliminati. Se il giocatore verde e quello giallo fossero Lealisti e il giocatore blu e quello rosso Restaurazionisti, la vittoria andrebbe al giocatore blu.

ABILITA' DELLE CARTE

Molte delle carte presenti nel gioco hanno molteplici usi. Tuttavia, quando una carta viene giocata può essere utilizzata per un solo scopo, per esempio se utilizzate i simboli Cubo di una carta non potete utilizzare anche l'azione raffigurata, così come non è possibile utilizzare gli altri tipi di simboli presenti.

Certe carte vi danno la possibilità di assassinare un Reale o un Agente. Dovete decidere quale delle due effettuare; non potete effettuare entrambe in una singola azione.



Utilizzare l'abilità di una carta che riporta la dicitura 'Azione Gratuita' non conta ai fini del limite di 2 azioni per turno. Utilizzare la carta per altri scopi (come utilizzare un simbolo raffigurato sulla carta) conta comunque come azione.

Le carte che riportano la dicitura 'Azione ad uso Singolo' vengono rimosse dal gioco una volta utilizzata l'azione della carta. Se utilizzate per altri scopi vengono semplicemente messe nella pila degli scarti.

In tutti i casi le regole descritte di seguito hanno la priorità rispetto al testo delle carte. Leggete con cura come funziona ogni carta, dato che il testo presente sulle carte è solo un riassunto, non una spiegazione completa.

ASSASSINARE REALE – Se utilizzate una carta Agente per eseguire questa azione, potete compiere un tentativo di Assassinio solo nella città in cui si trova attualmente il segnalino di quell'Agente. Se utilizzate una carta Sicario (Hired Assassin), potete compiere un tentativo di Assassinio in una qualsiasi città in cui sia presente almeno uno dei vostri Agenti (incluso quello Principale).

Dovete spendere un numero di simboli Bomba pari o superiore al valore difensivo indicato nel riquadro della 'Figura' Reale (il numero presente all'interno del simbolo Bomba). Sommate i simboli Bomba presenti sui vostri segnalini Agente che si trovano nella città (inclusi quelli dell'Agente che sta compiendo l'Assassinio). Potete poi aggiungere al totale ottenuto altri simboli Bomba, giocando una o più carte dalla vostra mano, fino a raggiungere il valore richiesto. I simboli Bomba presenti sulla carta giocata per eseguire questa azione non contano ai fini del totale.

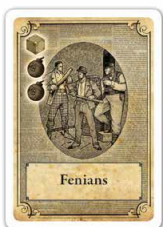
Non è possibile assassinare 'Figure' Reali già assassinate o che sono "Al Sicuro".

Una volta compiuto l'Assassinio piazzate un vostro disco Controllo nel riquadro della 'Figura' Reale assassinata e ottenete immediatamente i Punti Vittoria indicati. Dopodiché pescate un segnalino Sanità Mentale. Se pescate un segnalino 'Folle' e avete

utilizzato una carta Agente per effettuare questa azione, quell'Agente viene eliminato dal gioco. Mettete da parte la sua carta e rimuovete dal tabellone il suo segnalino.

Nota: Sherlock Holmes, il Professor Moriarty e gli Agenti vampiro, non vengono mai eliminati a causa di un segnalino 'Folle', conservate tuttavia questo segnalino.

Un altro giocatore può interrompere un tentativo di Assassinio e causarne il fallimento rivelando un segnalino Doppiogiochista raffigurante uno degli Agenti del giocatore attivo presenti nella città. Se un giocatore rivela un segnalino Doppiogiochista ottiene immediatamente il controllo dell'Agente, seguendo le stesse modalità descritte in precedenza.



ESEMPIO: *l'Agente Monday gioca la carta Kravchinsky e decide di assassinare la 'Figura' Reale a Washington. Il valore difensivo da raggiungere è '5'. Ha già 2 simboli Bomba (1 sul segnalino Kravchinsky e 1 sul segnalino Agente Principale). Gioca le due carte raffigurate qui sopra per aggiungere i 3 simboli bomba necessari ad arrivare a 5. Nessun altro giocatore rivela Kravchinsky come Doppiogiochista pertanto il tentativo di Assassinio ha successo. Monday piazza uno dei suoi dischi Controllo nel riquadro della 'Figura'*

Reale e ottiene immediatamente 4 Punti Vittoria. Dopodiché deve pescare un segnalino Sanità Mentale, che si rivela essere un segnalino 'Folle'. Conserva questo segnalino e rimuove dal tabellone il segnalino Agente di Kravchinsky. Rimuove inoltre dal gioco la relativa carta.

ASSASSINARE AGENTI – Se utilizzate una carta Agente per eseguire questa azione, potete compiere un tentativo di Assassinio solo nella città in cui si trova attualmente il segnalino di quell'Agente. Se utilizzate una carta Sicario (Hired Assassin), potete compiere un tentativo di Assassinio in una qualsiasi città in cui sia presente almeno uno dei vostri Agenti (incluso quello Principale).

Dovete spendere un numero di simboli Bomba pari o superiore al valore difensivo indicato nel riquadro Città (il numero presente all'interno del simbolo Bomba). Valgono le stesse regole descritte per Assassinare Reale.

E' possibile scegliere come bersaglio solo Agenti controllati da giocatori "Noti alle Autorità", ovvero quei giocatori che hanno un disco Controllo all'interno del riquadro omonimo (vedi sotto). Non è possibile assassinare Agenti Vampiro.

Inoltre è possibile scegliere come bersaglio l'Agente Principale di un giocatore solo se

- Non controlla altri Agenti
- E' "Noto alle Autorità"

Quando un Agente Principale viene assassinato, il suo giocatore deve rivelare la propria identità. Se è un Lealista il segnalino dell'Agente non viene rimosso. Se è un Restaurazionista il gioco termina immediatamente e l'assassino ottiene il segnalino dell'Agente Principale eliminato.

Una volta compiuto l'Assassinio il giocatore ottiene il segnalino dell'Agente eliminato così come il disco Controllo presente su di esso. I segnalini guadagnati in questo modo posso fruttare Punti Vittoria a fine partita.

Il tentativo di assassinio di un Agente può essere sventato rivelando un segnalino Doppiogiochista, seguendo le stesse regole descritte per Assassinare Reale.

ESEMPIO: *l'Agente Wednesday gioca la carta Moriarty. Per poter scegliere come bersaglio l'Agente Monday questi deve innanzitutto essere "Noto alle Autorità". Wednesday può tentare di assassinare Reclus ma non l'Agente Principale di Monday. Il valore difensivo di Berlino è '5', Wednesday necessita quindi di almeno altri 3 simboli Bomba per portare a termine l'Assassinio.*



NOTO ALLE AUTORITA' – Ad inizio partita tutto i giocatori sono sconosciuti alle autorità. Finché rimanete tali, siete al sicuro dai tentativi di Assassino. Non appena otterrete 1 o più Punti Vittoria (anche potenziali) diventerete “Noti alle Autorità”. Piazzate un disco Controllo del vostro colore nell’omonimo riquadro. Da questo momento potete essere bersaglio di un tentativo di Assassino. Una volta diventati “Noti alle Autorità” non è più possibile tornare anonimi. I Punti Vittoria potenziali sono tutti quei punti che potreste ottenere a seconda della vostra identità. Per esempio un Agente che fa ottenere Punti Vittoria ad un Restaurazionista, o se l’indicatore del Tracciato Guerra e/o Rivoluzione ha raggiunto una casella che assegna Punti Vittoria, o se avete assassinato un altro Agente (anche se siete un Restaurazionista).



NASCONDERE REALE (Hide Royalty) –

Nascondere un Reale funziona alla stessa maniera di “Assassinare Reale” (ovvero dovete spendere un numero di simboli Bomba pari o superiore al valore difensivo della ‘Figura’ Reale). Se completato con successo, mettete un segnalino “Al Sicuro” nel riquadro ‘Figura’ Reale e piazzatevi sopra un vostro disco Controllo. Non è possibile nascondere ‘Figure’ Reali che sono già “Al Sicuro” o che sono state assassinate. Ottenete i Punti Vittoria indicati nel riquadro, come per i tentativi di Assassino. Alla stessa maniera, dovete inoltre pescare e rivelare un segnalino Sanità Mentale.



BISMARCK – Scegliete una città che controllate. Rimuovete tutti i cubi Influenza (inclusi i vostri) presenti sul riquadro Città e sulle carte Strategia e piazzateli nel Limbo. Rimuovete eventuali dischi Blocco presenti e rimetteteli nella Riserva Generale. Rimuovete eventuali pedine Zombi e restituitele al loro proprietario. A partire dal giocatore alla vostra sinistra e proseguendo in senso orario, gli altri giocatori devono muovere i propri agenti presenti nella città in una città adiacente connessa, gratuitamente. Un giocatore può scegliere una qualsiasi città valida in cui



muovere. Piazzate la carta Bismarck sul riquadro Città, assieme ad un disco Controllo del vostro colore.

Questa città è ora Isolata: non potete perderne il controllo, nessun Agente ad eccezione dei vostri può entrare in Città, non possono essere piazzati cubi Influenza nel riquadro Città, non possono essere piazzate pedine Zombi e solo voi potete piazzare cubi Influenza sulle carte Strategia della città.

DIOGENES CLUB – Pescate 2 carte. Potete avere più di 5 carte in mano. Mettete questa carta nella pila degli scarti dopo aver pescato entrambe le carte.



DUCHESSA DI UZÉS – Piazzate 1 cubo Influenza su di una carta Strategia, Effetto Permanente, o in un riquadro Città.



MASSONERIA (Freemasons) – Scartate un qualsiasi numero di carte e pescatene lo stesso numero, più una per rimpiazzare questa carta. Mettete questa carta nella pila degli scarti dopo aver pescato tutte le carte. Come per l’azione Scartare Carte, potete ‘nascondere’ le carte scartate, mostrando cioè solo la carta in cima alla pila.



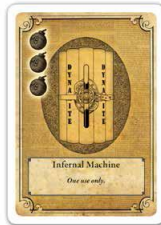
SICARIO (Hired Assassin) – Potete compiere un tentativo di Assassino in una delle città in cui è presente almeno un vostro Agente (incluso quello Principale). Nessun Agente viene eliminato in seguito alla pesca di un segnalino ‘Folle’ al termine dell’azione.



SVYASCHENNAYA DRUZHINA (The Holy Brotherhood) – Spostate 1 o 2 cubi Influenza da una singola posizione ad un'altra singola posizione consentita (in cui potete piazzare cubi). Potete spostare cubi anche dal Limbo o dalla vostra Riserva Attiva.



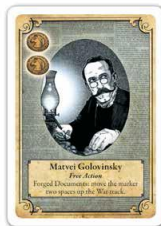
MACCHINA INFERNALE (Infernal Machine) – Quando utilizzate questa carta per aggiungere simboli Bomba, rimuovetela dal gioco dopo averla giocata.



IRENE ADLER – Prendete 1 segnalino Doppigiocista non ancora rivelato da un altro giocatore. Il giocatore a cui l'avete sottratto può guardarlo per sapere quale segnalino gli è stato sottratto. Non è possibile scegliere un giocatore che possiede un solo segnalino Doppigiocista. Non è inoltre possibile prendere segnalini già rivelati.



MATVEI GOLOVINSKY – Avanzate fino a 2 spazi l'indicatore del Tracciato Guerra.



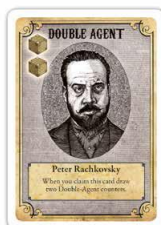
NADAR – Spostate uno dei vostri Agenti in un qualsiasi altro riquadro Città, gratuitamente.



OKHRANA – Rimuovete dal tabellone 1 o 2 cubi Influenza di un altro giocatore e piazzateli nel Limbo. Questi cubi possono essere rimossi anche da posti diversi.



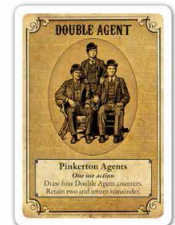
PETER RACHKOVSKY – Quando riscattate la carta di questo Agente, pescate anche due segnalini Doppigiocista da quelli disponibili. *Nota: l'effetto di questa carta viene risolto immediatamente, non quando viene giocata.*



NARODNAJA VOLJA (The Peoples' Will) – Prendete 1 cubo Influenza del vostro colore dalla Riserva Generale e piazzatelo nella vostra Riserva Attiva.



AGENTI DELLA PINKERTON – Quando giocate questa carta (non quando la riscattate) pescate 4 segnalini Doppigiocista da quelli disponibili. Tenetene 2 e rimescolate gli altri.



PIAZZARE/RIMUOVERE DISCO BLOCCO – Potete utilizzare questa carta per piazzare o rimuovere un disco Blocco. Se scegliete di piazzare un disco, prendetene uno dalla Riserva Comune e piazzatelo o su di una carta Strategia, o su di una carta Effetto Permanente, o in un riquadro Città. Ogni carta o riquadro Città può contenere un solo disco Blocco. Finché questo disco non viene rimosso non è possibile riscattare la carta o prendere il controllo della Città. Se scegliete di rimuovere un disco Blocco, prendetene uno qualsiasi di quelli in gioco e riponetelo nella Riserva Comune.

SHOGGOTH – Distruggete un Agente controllato da un altro giocatore. Distruggere un Agente ha effetti simili ad un Assassinio, ma non richiede la spesa di simboli bomba o la presenza di un vostro Agente. Rimuovete semplicemente dal gioco l'Agente distrutto. Potete scegliere come bersaglio solo un Agente che potrebbe essere legalmente assassinato. Ottenete il segnalino Agente assieme al suo disco Controllo, che potrebbe darvi Punti Vittoria a fine partita.

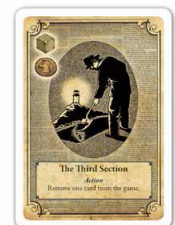


PAVOR NOCTURNUS (Terrors of the Night) – Scegliete un altro giocatore e fategli pescare un segnalino Sanità Mentale



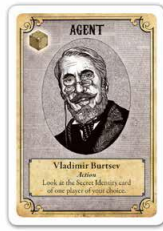
TRETIYE OTDELENIYE (The Third Section) – Ogni volta che giocate questa carta scegliete uno dei seguenti effetti:

1. Rimuovete dal gioco una carta Strategia priva di dischi Blocco da una delle pile sul tabellone. Eventuali cubi Influenza su di essa vengono piazzati nel Limbo. Rivelate la successiva carta della pila.
2. Rimuovete dal gioco una delle carte Effetto Permanente riscattabili. Non rimpiazzatela.
3. Rimuovete dal gioco una carta a scelta dalla vostra mano, senza rivelarla agli altri giocatori. Se rimuovete la carta Necronomicon, a fine partita perdetevi i punti ottenuti dalla carta. Non è possibile rimuovere dal gioco carte Città. Se rimuovete una



carta Agente lasciate il relativo segnalino sul tabellone.

VLADIMIR BURTSEV – Scegliete un giocatore. Deve mostrarvi la sua Identità Segreta (e solamente a voi). Potete rivelarla agli altri giocatori se volete, ma non dovete per forza essere onesti!



VAMPIRI – Ogni volta che giocate questa carta scegliete uno dei seguenti effetti:

1. Girate sul lato 'Vampiro' uno dei vostri segnalini Agente (incluso l'Agente Principale)
2. Tramutate in vampiro un Agente di un altro giocatore (tranne il suo Agente Principale) che si trovi nella stessa città in cui è presente un vostro agente vampiro. Il proprietario dell'Agente deve essere "Noto alle Autorità". Girate sul lato 'Vampiro' l'agente tramutato e sostituite il disco Controllo sull'Agente con uno dei vostri. L'attuale proprietario deve consegnarvi la relativa carta.

Tutti gli Agenti Vampiro (ad eccezione dell'Agente Principale) possono assassinare sia 'Figure' Reali che altri Agenti. Le relative carte Agente vanno considerate come se avessero entrambe le azioni Assassinare Reale e Assassinare Agente riportate.

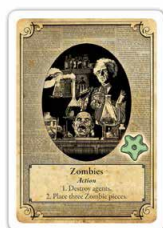
I Vampiri non possono essere assassinati e non vengono mai eliminati in seguito alla pesca di un segnalino 'Folle' quando si effettuano tentativi di Assassinio di una 'Figura' Reale. Agenti Vampiro che possiedono l'abilità di muovere l'indicatore del Tracciato Guerra e/o Rivoluzione possono continuare ad utilizzare questa abilità.

Un Vampiro può ancora essere rivelato come Doppio Giocista.

Il giocatore che possiede questa carta e appartiene ai Lealisti, guadagna 1 Punto Vittoria per ogni Agente Vampiro presente sul tabellone sotto il suo controllo.

ZOMBI – L'azione di questa carta viene eseguita in due passaggi.

1. Potete uccidere un Agente in ogni città in cui è presente almeno una pedina Zombi (non avete bisogno di spendere simboli bomba né della presenza di un vostro Agente). Potete scegliere l'ordine in cui uccidere gli Agenti, ma non potete scegliere come bersaglio un Agente Principale finché il suo proprietario controlla altri Agenti sul tabellone. Potete prendere di mira solo Agenti di giocatori



"Noti alle Autorità". *Nota: Saltate questo passaggio quando giocate questa carta per la prima volta.*

2. Piazzate sul tabellone fino a 3 pedine Zombi. Potete piazzare queste pedine in una città in cui avete già un Agente o uno Zombi, o in una città direttamente collegata con una in cui siano presenti una o più pedine Zombi. Una volta piazzato, uno Zombi non può più essere mosso. Non è possibile piazzare pedine Zombi nelle città su cui è stata giocata la carta Bismarck o la carta Cthulhu.

Qualunque giocatore può uccidere uno Zombi giocando una carta Agente che riporti un'azione Assassinare Reale o Assassinare Agente (le carte degli Agenti Vampiro possiedono automaticamente queste due azioni), oppure una carta Sicario (Hired Assassin). Nel primo caso l'Agente deve trovarsi nella stessa città dello Zombi che si vuole uccidere. Nel secondo caso dovete avere almeno un vostro Agente nella stessa città di uno Zombi. *Nota: in entrambi i casi conservate la carta giocata, inoltre non dovete pescare segnalini Sanità Mentale. Non è necessario pareggiare il valore difensivo della città, dovete solo spendere un'azione e una carta. Gli Zombi eliminati ritornano nella Riserva Personale del loro proprietario e possono essere piazzati nuovamente nei turni successivi.*

Se giocate la carta Zombi come vostra prima azione e tutte e 8 le pedine Zombi sono già sul tabellone, il gioco termina immediatamente. Dovete avere tutte e 8 le pedine in gioco per ottenere i Punti Vittoria extra a fine partita (se fate parte dei Lealisti).

CARTE EFFETTO PERMANENTE

Nel gioco sono presenti 12 carte Effetto Permanente. Ad inizio partita vengono mischiate e poste a fianco del tabellone. Vengono rivelate le prime 2 carte, che sono disponibili per essere riscattate. Quando la pila di carte Strategia di una città termina, viene rivelata una nuova carta Effetto Permanente da aggiungere alle altre già disponibili.

Le carte Effetto Permanente vengono riscattate allo stesso modo delle carte Città o Strategia. Quando riscattate una di queste carte, ponetela a faccia in su nella vostra area di gioco (ad eccezione della carta Cthulhu). Potete ora utilizzarne gli effetti descritti. Salvo che sia specificato diversamente, gli effetti di una carta possono essere utilizzati nello stesso turno in cui la carta viene riscattata.

RIPENSAMENTO (Change of Heart)

– Cambiate la vostra fazione. L'effetto si attiva immediatamente quando riscattate questa carta. Ponetela sopra la vostra carta Identità Segreta.



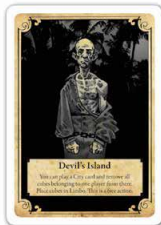
CTHULHU – Quando riscattate questa carta scegliete una città da distruggere. Tutti i cubi Influenza presenti nel riquadro Città o su di una carta Strategia ritornano nella Riserva Generale. Gli Agenti presenti nella città vengono rimossi dal tabellone e le loro carte devono essere rimosse dal gioco. Partendo dal giocatore attivo e proseguendo in senso orario, ogni giocatore deve spostare gratuitamente il proprio Agente Principale, se presente, in una città adiacente collegata. Tutti i dischi Controllo presenti nella città vengono restituiti ai rispettivi proprietari, che devono ridurre di conseguenza il loro punteggio. Rimuovete dal gioco la carta Città corrispondente. Rimuovete dal gioco tutte le carte Strategia ancora presenti nella pila (di conseguenza avanzate di 2 spazi l'indicatore del Tracciato Guerra e rivelate una nuova carta Effetto Permanente). Piazzate la carta Cthulhu nel riquadro Città ad indicare che la città è stata distrutta. Tutti gli altri giocatori devono pescare un segnalino Sanità Mentale. Non è più possibile accedere alla città distrutta, così come non è più possibile ottenerne il controllo. Non vi possono inoltre essere piazzati Zombi. *Nota: la carta ha effetto anche nel momento in cui riscattate la carta e impazzite per aver pescato il terzo segnalino 'Folle'.*



CULTISTI – i vostri dischi Controllo presenti in un a città vi forniscono 2 punti Influenza, che valgono sia per il controllo della città che per riscattare le carte Strategia.



ÎLE DU DIABLE (Devil's Island) – Potete giocare una carta Città come 'Azione Gratuita' per rimuovere tutti i cubi Influenza di un singolo giocatore dalla relativa città. Piazzate i cubi rimossi nel Limbo. *Nota: è possibile eseguire questa azione più volte nello stesso stesso turno.*



MAESTRO DEI TRAVESTIMENTI (Master of Disguise) – Se un avversario tenta di assassinare, distruggere o tramutare in vampiro uno dei vostri Agenti potete fuggire, giocando la corrispondente carta Agente dalla vostra mano. Spostate gratuitamente il vostro Agente in una città adiacente collegata. Pescate poi un rimpiazzo per la carta giocata. Se un avversario tenta di assassinare il vostro Agente Principale, potete fuggire giocando la carta Città in cui sta avvenendo il



tentativo di Assassinio, sarete quindi più al sicuro in città che controllate. Spostate gratuitamente il vostro Agente Principale in una città adiacente collegata. Potete usare questo potere anche per fuggire da una città che sta per essere distrutta dall'effetto della carta Cthulhu.

MI-GO – Come 'Azione Gratuita' potete giocare una carta Agente dalla vostra mano e piazzarla su questa carta. Prendete il segnalino Agente corrispondente dal tabellone e piazzate anch'esso su questa carta. Finché vi rimane, l'agente non può essere assassinato o distrutto (il cervello dell'Agente si trova su Plutone). Il segnalino Agente può essere piazzato nuovamente sul tabellone in un turno successivo, in una città a scelta. Riprendete in mano la carta Agente quando lo fate (potete superare il limite di carte in mano). E' possibile piazzare su questa carta un massimo di 2 Agenti. Gli Agenti piazzati su questa carta continuano a proteggere l'Agente Principale dai tentativi di Assassinio. Non è possibile utilizzare l'effetto di questa carta per rimuovere dal tabellone il proprio Agente Principale.



MRS HUDSON – Una volta per turno potete scartare 1 carta e pescarne 1 nuova. Questa è considerata una 'Azione Gratuita'.



SEBASTIAN MORAN – Questa carta aggiunge un simbolo Bomba a tutte le azioni che li richiedono. Tutti gli agenti sotto il vostro controllo guadagnano l'abilità 'Assassinare Agente', considerate le relative carte Agente come se riportassero questa azione.



SIGMUND FREUD – Sono necessari 5 segnalini 'Folle' anziché 3 per costringervi a rivelare la vostra identità (e probabilmente impazzire, se siete un Restaurazionista). Una volta ottenuta questa carta non è possibile ignorarne gli effetti, non potete quindi decidere di impazzire nel momento in cui ottenete 3 segnalini 'Folle'.



SOCIETA' DI LEOPOLDO (Society of Leopold) – Quando riscattate questa carta tutti i Vampiri e gli Zombi presenti sul tabellone devono essere rimossi dal gioco. Per il resto della partita le carte Vampiri e Zombi perdono i loro



effetti. Se un giocatore perde il proprio Agente Principale in questo modo deve rivelare la propria identità. Se è un Restaurazionista il gioco termina immediatamente, come se fosse stato Assassinato. Se è un Lealista, piazza nuovamente il segnalino Agente Principale sul tabellone, nel riquadro Città in cui si trovava, assicurandosi che sia rivolto sul lato 'Umano'.

DR WATSON – Il vostro limite di mano è ora di 6 carte. Questo effetto si attiva al termine del vostro turno.



YOG-SOTHOTH (divoratore di anime) – Se siete un Lealista ottenete 2 punti per ogni Agente non-Vampiro che sacrificate a questa carta. Giocate una carta Agente, rimuovete dal tabellone il relativo segnalino Agente e piazzatelo su questa carta. Potete sacrificare solo Agenti che controllate, ad eccezione del vostro Agente Principale.



NOTE DI DESIGN

L'ispirazione per 'A Study in Emerald' viene in verità da un altro libro, 'The World That Never Was – a true story of dreamers, schemers, anarchists & secret agents' (*Il mondo che non fu mai - Una storia vera di sognatori, cospiratori, anarchici e agenti segreti* – Einaudi, 2011 ISBN 9788806206253) di Alex Butterworth. Questo saggio analizza la storia dell'Anarchismo e della rivoluzione sociale sul finire del XIX secolo. Sentivo che c'era abbastanza materiale per un gioco da tavolo ma non ero sicuro di come sarebbe stato ricevuto. Temevo che alcuni giocatori avrebbero avuto da ridire su di un gioco in cui la principale occupazione fosse quella di far saltare in aria leader mondiali. Recentemente mi è capitato di leggere 'A Study in Emerald', che mi ha suggerito la soluzione al problema: trasformare i leader in mostri, eliminando in questo modo qualsiasi compassione che avrebbero potuto suscitare.

Non voglio annoiarvi con i dettagli sullo sviluppo di un gioco. Vorrei tuttavia far chiarezza su un paio di elementi che potrebbero causare perplessità.

Innanzitutto, gli Zombi. Non li ho inclusi solo perché vanno di moda oggi. Alex Butterworth nel suo libro cita un personaggio chiamato Nicholas Fodorov (*NdT: Nikolaj Fëdorovič Fëdorov*), un dottore anarchico che sosteneva di essere sul punto di essere in grado di riportare in vita i morti. La sua intenzione era quella di far evadere il Principe Kropotkin (*NdT: Pëtr Alekseevič Kropotkin*) dalla prigionia – se Kropotkin fosse morto le autorità avrebbero dovuto rilasciarne il corpo, a quel punto Fodorov avrebbe potuto riportarlo in vita. Prendendomi qualche licenza artistica ho permesso a Fodorov di realizzare le sue ambizioni in questa realtà alternativa, una realtà popolata da creature in grado di riportare in vita i morti su base regolare (che, suppongo, collima con una delle definizioni di zombi). (*NdT: Nikolaj Fëdorovič Fëdorov era in realtà un filosofo russo precursore del Transumanesimo, che sosteneva il prolungamento della vita, l'immortalità fisica e la resurrezione dei morti mediante l'avanzamento dei metodi scientifici. Nel libro di Butterworth viene citata solamente una sua affermazione secondo cui 'la nuova età della scienza renderà possibile anche la resurrezione dei morti'*).

Il modo in cui i Vampiri sono rappresentati nel gioco può essere considerato in conflitto con i *Miti di Cthulhu*. Il termine 'vampirismo' è presente nei lavori di H.P. Lovecraft, ma i vampiri presenti nel gioco sono molto più simili a quelli di Bram Stoker. Se cercate una giustificazione alla loro presenza, ho pronto un abbozzo di storia di matrimoni misti tra umani e 'Antichi'. La verità però è che nel periodo in cui stavo lavorando al gioco ho letto il romanzo "Anno Dracula" (*Anno Dracula – Fanucci, 1995 ISBN 8834704428*) di Kim Newman e mi è semplicemente piaciuta l'idea di aggiungere i vampiri al mix.

Sono sicuro che molti di voi chiederanno se il gioco è bilanciato. Non lo è, tuttavia non sono sicuro di quale fazione sia avvantaggiata. Meglio non pensarci, ma solo sedersi al tavolo e godersi la corsa.

Grazie mille per aver acquistato questo gioco.

Martin Wallace

CREDITI

Gioco sviluppato da Martin Wallace

Illustrazioni di Anne Stokes, John Woodward, Geof Banyard, Jeremy Hanna and Peter Dennis

Design Grafico a cura di Solid Colour

Playtestato da Simon Bracegirdle, Andy Ogden, David Blowers, Angela Counce, Don Oddy, Tim Cockitt, Chris Boote, Martin Hair, Andrew Smith, Daniel Smith, Stewart Pilling, Teik Chooi Oh, Brad Thompson, Nathan Grange, Katherine Boag, Amanda Milne, Kirstin Donaldson, David Taylor, Luke Badger, Gordon Lewis, Patrick Brennan, Julia Schiller, Rob Mulholland, Glenn Doyle, e tutte quelle persone di cui come al solito non ricordo il nome, ma che erano presenti a Stabcon, Australian Discworld Convention, Boardgames by the Bay, Corocon, Variable Magers o a King of Cards.

Grazie a Julia Wallace, Chris Boote, Patrick Brennan, Merrilee Heifetz, Sarah Nagel, Frank Jaeger, Shaun Pimlott, Adam Jones, Andy Pickens, Nick Cotton, The Pineapple Thief e Snapper Music.

Un Ringraziamento Speciale a Neil Gaiman.

ELENCO CARTE

Il gioco contiene 140 carte. Quella che segue è la lista completa in caso ne dovreste perdere qualcuna:

Ci sono 5 set di carte Iniziali, identici nel contenuto, ogni set è composto da 10 carte:

- Agent X [Cubo]
- Agent X [Oro]
- Agent X [2x Cubo]
- Agent X [2x Oro]
- Agent X [Cubo, Oro]
- Agent X [Cubo, Bomba] x 2
- Agent X [Oro, Bomba]
- Agent X Piazza o rimuovi un disco Blocco. [Cubo]
- Agent X Assassinare Reale o Agente. [2x Bomba]

- Baron Ungern-Sternberg
- Elisée Reclus
- Emma Goldman
- Errico Malatesta
- Evno Asef
- Irene Adler
- Johann Most
- Leon Czolgosz
- Louise Michel
- Marquis de Rochefort
- Nicholas Kibalchich
- Peter Rachkovsky
- Prince Kropotkin
- Professor Moriarty
- Ravachol
- Sergei Kravchinsky
- Sergei Nechaev
- Sherlock Holmes
- Vera Figner
- Vladimir Burtsev
- Wilhelm Stieber
- William Morris

- Bismarck
- The Black Hand
- The Diogenes Club x 2
- Duchess de Uzès
- Fenians
- Freemasons x 3
- Hide Royalty x 3

- Hired Assassin x 6
- The Holy Brotherhood x 2
- Infernal Machine x 2
- Inspector Lestrade
- Matvei Golovinsky
- Nadar x 2
- Necronomicon x 2
- Shoggoth x 2
- Okhrana x 2
- The Peoples' Will x 2
- Pinkerton Agents
- Terrors of the Night
- The Third Section
- Vampire
- Zombies

- Berlin
- Cairo
- Constantinople
- The Hague
- London
- Madrid
- Paris
- Rome
- St. Petersburg
- Washington
- Vienna
- Zurich

- Change of Heart
- Cthulhu
- Cultists
- Devil's Island
- Doctor Watson
- Master of Disguise
- Mi-go
- Mrs Hudson
- Sebastian Moran
- Sigmund Freud
- Society of Leopold
- Yog-Sothoth

- Identità Segreta: Lealista x 3
- Identità Segreta: Restaurazionista x 3

Vorrei ringraziare le seguenti persone per aver aiutato a spargere la voce sulla campagna Kickstarter tramite il servizio Jamplify: Jade Yoo, Simon Trembleau, Jamie Smith, Reza Salleh, Kent Dorsey, Alison Chen, Ewan Lamont, Jihyun Choi, Krystel Rose Hewett, Valérie Meeus, Michelle Taylor, Marius Swanepoel, Tsieg Erdna, Latina Reddick, David Larson, Joe Leibovich, Rob Norman, Andrea Ligabue, Scott Barton, Tim Park, Mathew Howell, Benjamin Sperling, Lance Peterson, Jamie McAllister, Ryan Olson, Manuel Ingeland, Des Lee, Nathan Grange, Shaun Pimlott, Tom Foolery, Tery Gaudet Noseworthy, Ted Childers, Steve Blackwell, Dávid Turczi, Ben Hughes, Ofer Cohn, Bradley Hays, Jason Sperber, Alex Neilson, Joseph S. Lee, Peter Sandbeck Nielsen, Bruno Lorentin, Nicholas Meenachan, Jason Koh, Yun-Ta Lo, Bettina Brailting, Kari Snyder, Kevin Galton, Iestyn, 정순근, Matt Dowson, Mitch Zuleger, Anthony Aurelio, Decker Jerome, Paul Incao, Raymond Jones, e Andy Pickens.

Il regolamento di 'A Study in Emerald' è © Martin Wallace 2013.





NOTE DI TRADUZIONE

Mi sono preso la libertà di adattare il testo del regolamento in alcuni punti, per migliorarne la leggibilità e lo scorrimento, oltre che per correggere delle lacune in cui mi sono imbattuto durante la lettura. In particolare modo nel capitolo relativo ai segnalini Sanità Mentale, nel testo originale non si fa alcuna menzione in merito al fatto che il terzo segnalino 'Folle' causa l'eliminazione dal gioco del proprio Agente Principale (come viene indicato poco più avanti).

Anche certi termini di gioco sono stati adattati. In particolare modo le carte Game sono state ribattezzate carte Strategia. Dato che Wallace utilizza il termine Game come nome della tipologia di carta, una traduzione letterale (carte Gioco) non mi sembrava la soluzione più adatta. Anche *Available Stock* e *Pool* sono diventati rispettivamente *Riserva Attiva* e *Riserva Comune* per ragioni analoghe

Alcune delle carte del gioco rappresentano organizzazioni e luoghi reali. Laddove possibile sono risalito al nome originale e ho utilizzato quello in questa versione del regolamento. Nello Specifico:

Crna Ruka (The Black Hand): Nome non ufficiale con cui viene identificata la società segreta serba 'Unione o Morte' (Ujedinjenje ili smrt), implicata tra le altre cose nel 1914 nell'assassinio dell'Arciduca Francesco Ferdinando che fu la causa scatenante della Prima Guerra Mondiale.

Svyaschennaya Druzhina (The Holy Brotherhood): società segreta di contro-terrorismo fondata nel 1881 in seguito all'assassinio di Alessandro II di Russia

Narodnaya Volya (The Peoples' Will): organizzazione rivoluzionaria russa responsabile dell'assassinio dello Zar Alessandro II di Russia

Tretiye Otdeleniye (The Third Section): nome della polizia politica russa, attiva tra il 1826 e il 1880, anno in cui venne trasferita sotto al Dipartimento di Polizia di Stato presso il Ministero degli Interni, assumendo il nome di Okhrana.

Île Du Diable (Devil's Island): isola al largo della costa della Guyana Francese ex sede di una famigerata colonia penale

Un ultima nota a parte riguardo alla traduzione di *Terrors of the Night*. Esiste una parasonnia chiamata *Pavor Nocturnus (Terrore Notturmo)* che provoca delle crisi di terrore durante il sonno. Non sono sicuro che Wallace in questa carta si riferisca a questo disturbo, l'ho ritenuto però coerente con l'ambientazione, da qui la mia decisione di utilizzarlo come nome della carta.

Gabriele 'Gavhriel' Radaelli

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.



GLOSSARIO DEI TERMINI TRADOTTI

ORIGINALE

Agent counters
Arrow symbol
Available stock
Blocking discs
Bomb symbol
City box
City cards
Claim a card
Control discs
Cube symbol
Diogenes Club
Discard pile
Double-Agent counters
Draw Deck
Eldritch portals
Freemasons
Game cards
Gold symbol
Hired Assassin
Infernal Machine
Influence cubes
Initial cards
Known to the authorities
Limbo
Locked
Loyalists
Main Agent
Old One
Permanent Effect cards
Player Aid cards
Restorationists
Revolution track
Royal 'Persons'
Royalty
Safe counters
Sanity counters
Secret Identity cards
Terrors of the Night
The Black Hand
The Holy Brotherhood
The Peoples' Will
The Pool
The Third Section
Track markers
Victory Points track
War track
Zombie pieces

TRADUZIONE

segnalini Agente
simbolo Freccia
Riserva Attiva
dischi Blocco
simbolo Bomba
riquadro Città
carte Città
Riscattare una carta
dischi Controllo
simbolo Cubo
Diogenes Club
pila degli scarti
segnalini Doppigiocista
mazzo di pesca
portali Arcani
Massoneria
carte Strategia
simbolo Oro
Sicario
Macchina Infernale
cubi Influenza
carte Iniziali
Noto alle Autorità
Limbo
Isolato
Lealisti
Agente Principale
Antichi
carte Effetto Permanente
carte Aiuto di Gioco
Restaurazionisti
tracciato Rivoluzione
'Figure' Reali
Reali
segnalini "Al Sicuro"
segnalini Sanità Mentale
carte Identità Segreta
Pavor Nocturnus
Crna Ruka
Svyaschennaya Druzhina
Narodnaya Volya
Riserva Comune
Tretiye Otdeleniye
indicatori Tracciato
tracciato Punti Vittoria
tracciato Guerra
pedine Zombi