

ARCANHA

A game by Damien Desnous

Executive Producer

David Preti

Alderac Entertainment Group

President

John Zinser

For Alderac Entertainment Group

Todd Rowland

Editing Managers

Sébastien Célerin and Matthieu ChanTsin

Artistic Director

Goulven Quentel

Cover

Nicolas Fructus, Édouard Guiton,
and Paolo Parente

Illustrators / Graphic Artists

Nicolas Fructus, Édouard Guiton,
Florent Maudoux and Paolo Parente

Color

Miguel Coimbra, Florent Maudoux,
Goulven Quentel and Marc Simonetti

Computer Graphics

Fabrice Boillot and Goulven Quentel

Translation

Collin Kelly

The author wishes to thank his guild of play-testers: Bruno Béchu, Nicolas Fuseau, Gilles Bodet, Carole Foin, Émilie Séveno, and Guillaume Rayer.

© Copyright Rackham Entertainment®, 2009. All rights reserved.
Confrontation® is registered by Rackham Entertainment®.

Arcana Dust Game Ltd., 2006-2009

**Traduzione e adattamento grafico
per la Tana dei Goblin a cura di
Fabrizio "Etrigan" Pompei e Giorgio Pascolini**

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.



La città di Cadwallon è rinomata per i suoi intrighi e le sue e le sue lotte di potere. Nei circoli più esclusivi di Cadwallon numerose corporazioni di mercanti, note come gilde, sono in competizione per il controllo delle vaste risorse della città. Cadwallon e' una città dal passato glorioso. Le sue solide mura racchiudono centri politici e reliquie, che hanno trasformato Cadwallon nella città dei desideri.

OBIETTIVO DEL GIOCO

In Arcana, ogni giocatore diventa il leader di una delle gilde di Cadwallon. I giocatori possono fare affidamento su un gruppo di agenti per assicurarsi le grazie delle persone piu' influenti della città! Questi agenti possono anche aiutare i giocatori a recuperare reliquie e guadagnare il controllo delle piu' grandi istituzioni e di luoghi chiave. I giocatori competono per il dominio assoluto della città, controllando le istituzioni, i luoghi, le reliquie e assicurandosi il supporto delle personalita' piu' influenti per la propria gilda.

CONTENUTI

La scatola del gioco contiene...

- 4 carte raffiguranti le 4 gilde
- 44 carte Gilda che includono...
 - 9 Agenti, 1 Luogo e 1 Reliquia appartenenti alla gilda delle Lame,
 - 9 Agenti, 1 Luogo e 1 Reliquia appartenenti alla gilda dei Traghettoni,
 - 9 Agenti, 1 Luogo e 1 Reliquia appartenenti alla gilda dei Ladri,
 - 9 Agenti, 1 Luogo e 1 Reliquia appartenenti alla gilda degli Usurai,
- 85 carte Premio che includono...
 - 24 Reliquie,
 - 24 Luoghi,
 - 37 Personaggi
- 1 carta "Primo giocatore"
- 1 carta "Fine gioco : Ducal Jubilee"
- 6 carte Milizia: 2 Capitano e 4 Soldati (vedere le regole Avanzate)
- 22 carte "Obiettivo" (vedere le regole Avanzate)
- Questo libretto delle regole.



LE GilDE DI CADWALLON

Le quattro Gilde hanno tutte lo stesso obiettivo: controllare e gestire le varie "industrie" di Cadwallon.



La gilda delle lame afferma di essere stata fondata dallo stesso mercenario che fondò la città di Cadwallon. I suoi negozi sono gli unici a cui è dato il privilegio di vendere armi.



I trasporti sono sotto il controllo della Gilde dei Traghettoni: possessori di barche, carrettieri, carovannieri... e assassini che hanno abbandonato la Gilde dei Ladri a causa di dispute monetarie.



Il cuore e l'anima del crimine organizzato, la Gilde dei Ladri gestisce il contrabbando, i furti ed ed altri atti di ladrocinio.



La Gilde degli Usurai gestisce i bassifondi della città e controlla tutte le attività criminali non associate alla Gilde dei Ladri.

PREPARAZIONE

Per la prima partita, non utilizzate le carte "Milizia" e "Obiettivo".

Ogni giocatore sceglie una Gilde e prende le 11 carte (9 Agenti, 1 Luogo e 1 Reliquia) associate alla Gilde scelta e le dispone davanti a se. Nel caso in cui più giocatori desiderino la stessa gilda, deve essere trovato un giusto compromesso.

Le 11 carte vengono mischiate e disposte a formare una pila coperta. Questo sarà il mazzo del giocatore.

Il giocatore avrà due pile di carte davanti a se: un Mazzo Principale e il mazzo Risorse, che crescerà nel corso della partita.

Le carte Premio vengono mischiate e suddivise in 5 mazzi/zone di 12 Premi (o 4 mazzi in 3 giocatori) al centro del tavolo (vedi illustrazione in basso).

Riporre le altre carte Premio nella scatola.

La carta "Fine Gioco: Ducal Jubilee" viene mischiata con le ultime 5 carte della pila che si trova nella Zona Libera. Scoprire le prime carte di ciascuno di questi 5 mazzi di carte Premio.

Il primo giocatore e' determinato a caso e prende la carta "Primo Giocatore".

PREPARAZIONE DEL GIOCO IN 2



PREPARAZIONE DEL GIOCO IN 3



PREPARAZIONE DEL GIOCO IN 4



GLI ARCANI DEL POTERE

Ci sono quattro arcani del potere. Sono rappresentati da un simbolo sulla carta.



Il potere Militare è un valore associato al Bastone;



Il potere Politico è un valore associato alla Spada;



Il potere Spirituale è un valore associato al Calice.



Il potere Finanziario è associato a i Ducati, la valuta ufficiale di Cadwallon.

Uno di questi valori e' scritto in oro(**gold**) e rappresenta l'arcano principale della carta Premio.

RELIQUIA

Una reliquia è un dono usato per corrompere un Personaggio e deve essere giocato su uno dei propri Agenti. Il valore in Ducati della Reliquia viene aggiunto al valore dell'arcano dell'Agente.



- Se il totale è uguale o superiore al valore in Ducati della carta Premio, la carta viene vinta immediatamente.

La reliquia e l'agente (o agenti) del giocatore vengono posti nel mazzo Risorse del giocatore e viene rivelata una nuova carta Premio.

- Se il totale è inferiore al valore in Ducati della carta non accade nulla. La Reliquia viene scartata nel mazzo Risorse del giocatore.

Importante:

- Non è possibile corrompere una Reliquia o un Luogo.
- È possibile usare una Reliquia su diversi Agenti. Il valore totale che risulta da questo atto di corruzione viene calcolato aggiungendo il valore degli arcani degli Agenti al valore in Ducati della Reliquia.

Esempio: Il giocatore della Gildea delle Lame desidera corrompere Arkabast (7 Ducati, principali arcani: Calici). Durante il turno precedente, il giocatore ha giocato una carta Goblin fire-support (4 Calici) accanto a questa a questa carta Premi. In questo turno lo stesso giocatore scopre una carta Drinking horn (3 Ducati).

Il giocatore ha 7 punti corruzione (4 dalla carta Goblin fire-support e 3 dalla carta Drinking horn) contro i 7 necessari per Arkabast. Il giocatore vince immediatamente la carta Premio indipendentemente dagli Agenti giocati dagli avversari.

CARTE

Il colore di sfondo delle carte serve a distinguerle.

CARTE GILDA



MAZZO INIZIALE GILDA



CARTA
GILDA

OBIETTIVI



PREMI



PERSONALITA'



RELIQUIE



LUOGHI

MILIZIA



CAPITANO



SOLDATI

CARTE SPECIALI



CARTA PRIMO
GIOCATORE



CARTA FINE GIOCO:
ROYAL JUBILEE

Le informazioni relative alla Gilda dell'agente o al luogo in cui si trova la carta nella città sono sotto al titolo.

CARTE PREMIO

Esistono tre tipi di carte Premio: Personaggio, Luogo e Reliquia.

Una volta vinte, le carte Premio vengono poste nel mazzo Risorse del giocatore.

PERSONAGGI

Quando un personaggio entra a far parte del mazzo assume il ruolo di Agente. Alcuni di questi Agenti hanno i valori degli arcani di gran lunga superiori a quelli disponibili a inizio partita.



LUOGHI

Quando si gioca una carta Luogo se ne attivano immediatamente gli effetti. Subito dopo la carta Luogo viene scartata nel mazzo Risorse del giocatore.

Importante: Le carte Luogo non possono mai essere utilizzate per vincere una carta Premio.



ROUND DI GIOCO

Una partita ad Arcana si svolge in una successione di round nei quali i giocatori inviano gli agenti della propria Gilde per impossessarsi dei Premi, fruttando le proprie conoscenze degli arcani del potere di Cadwallon.

GIOCARE AGENTI

I giocatori pescano le prime 4 carte dal proprio mazzo Principale. Se non sono rimaste carte a sufficienza, il giocatore pesca quelle rimaste. Una volta esaurito il mazzo Principale, il giocatore mischia il proprio mazzo Risorse per formare un nuovo mazzo Principale dal quale può pescare immediatamente altre carte.

I giocatori giocano a turno.


In un turno, un giocatore può svolgere un'azione:

- Giocare un Agente scoperto vicino a un Premio che si trova in una zona che non controlla o nella zona Libera;
- Giocare un Agente coperto vicino a uno dei due Premi che si trovano in una delle zone controllate dal giocatore;
- Giocare un Luogo (vedi nelle pagine successive). Dopo averne applicato gli effetti, la carta deve essere posta nel mazzo Risorse;
- Giocare una Reliquia su un Agente per corrompere una carta Personaggio (vedere pagina 9).
- Scartare una carta dalla propria mano nel mazzo Risorse senza applicarne gli effetti.

Il turno passa al giocatore successivo (in senso orario) che deve svolgere un'azione. Quando tutti hanno giocato le proprie 4 carte, si risolve il round.

RISOLUZIONE DEL ROUND

Quando tutte le carte sono state giocate o scartate nel mazzo Risorse, ha inizio la contesa per aggiudicarsi le singole carte Premio. Le carte Premio vengono attribuite al giocatore vincente, una alla volta, partendo dalla carta che si trova alla sinistre del primo giocatore.

Si sommano i valori degli arcani degli Agenti piazzati accanto alla carta Premio e poi si confrontano con il valore dell'arcano principale della carta Premio (il numero scritto in oro). Una volta stabilito l'arcano principale della carta Premio, i giocatori sommano i valori dello stesso arcano indicati sulle proprie carte Agente piazzate accanto alla carta Premio. Ad esempio, se l'arcano principale della carta Premio è il potere militare, i giocatori devono sommare il valore militare  dei propri agenti.

Se il totale degli arcani di uno dei giocatori è superiore o uguale all'arcano principale della carta Premio, questo giocatore vince la carta Premio e la piazza nel proprio mazzo Risorse. Tutti gli Agenti vengono scartati nei rispettivi mazzi Risorsa;

Se il totale degli arcani di più giocatori è superiore o uguale all'arcano principale della carta Premio, vince la carta colui che ha totalizzato il valore maggiore e piazza la carta Premio nel proprio mazzo Risorse. In caso di parità, la carta Premio rimane dov'è (a meno che non sia indicato diversamente sulle carte giocate). Tutti gli Agenti rimangono dove si trovano.

Se il totale degli arcani dei giocatori è inferiore all'arcano principale della carta Premio, nessuno la vince. Tutti gli Agenti rimangono dove si trovano (scoperti).

FINE DEL ROUND

Scoprire nuove carte Premio in tutte le zone in cui non ci sono Premi scoperti. Il primo giocatore corrente passa la carta "Primo giocatore" al giocatore alla sua destra. Inizia un nuovo round.

TERMINE DEL GIOCO

Quando si scopre la carta "Game Over : Ducal Jubilee", si continua a giocare il round corrente fino al termine. Quindi il gioco è finito. Ciascuno somma i punti Vittoria delle carte possedute nel proprio mazzo e nel proprio mazzo Risorse (i punti sono nell'angolo in basso a destra di ciascuna carta). Vince il giocatore che ha totalizzato più punti vittoria. La gilda vittoriosa è ora alla guida di Cadwallon!

RIEPILOGO DEL ROUND

FASE 1: ROUND DI GIOCO

- Ciascuno pesca 4 carte (se necessario ricreare un nuovo mazzo con il mazzo Risorse).
- Il giocatore di turno gioca una carta Agente, Personaggio, Luogo o Reliquia (o la scarta nel proprio mazzo Risorse).
- Il giocatore seguente in senso orario prosegue con un'azione simile. Si continua fino a quando tutti non hanno esaurito le carte della propria mano.

FASE 2: RISOLUZIONE DE ROUND

- Si assegnano le carte Premio una alla volta.
- La carta Premio viene posta nel mazzo Risorse del giocatore che l'ha vinta. Tutti gli Agenti associati a questa carta Premio vengono posti nei rispettivi mazzi Risorse.
- Le carte Premio non assegnate restano sul tavolo con gli Agenti a loro associati.

FASE 3: FINE DEL ROUND

- Scoprire nuovi Premi per completare i mazzi.
- La carta Primo giocatore viene passata al giocatore alla destra di quello corrente.

REGOLE AVANZATE

CARTE "OBIETTIVO"

A inizio partita, ciascun giocatore riceve 4 carte Obiettivo coperte. I giocatori guardano le carte e ne scartano due sscatola insieme alle restanti carte Obiettivo. Ciascuno tiene le due carte Obiettivo scelte coperte davanti a se. Alla fine del gioco, i giocatori rivelano i propri Obiettivi e verificano se li hanno raggiunti. In caso positivo, ricevono i punti Vittoria indicati sulla carta.

CARTE "MILIZIA"

All'inizio del gioco, le 6 carte "Milizia" vengono mescolate e formano un mazzo coperto indipendente chiamato il mazzo Milizia.

Durante il proprio turno, un giocatore puo' mandare una Reliquia direttamente al proprio mazzo Risorse per ottenere il supporto della Milizia. Il giocatore quindi puo' pescare la prima carta del mazzo Milizia e porla accanto a una delle carte Premio.

Dopo l'assegnazione delle carte Premio, la carta ritorna nel mazzo Milizia, che viene mescolato.

RIMOZIONE TATTICA

Quando si vince una carta Premio, il giocatore che se l'è aggiudicata può decidere di fare due cose diverse:

- Aggiungerla al proprio mazzo Risorse (normalmente);
- Rimuoverla dal gioco ponendola sotto la propria carta Gilda, dove rimane fino al conteggio dei punti Vittoria al termine della partita. Con questa regola il giocatore ha la possibilità di contenere il numero delle carte del proprio mazzo e ottimizzare la strategia.

ALTRI ESEMPI

ASSEGNAZIONE DI UN PREMIO



Quando i giocatori hanno giocato le quattro carte a loro disposizione per il round, si passa ad assegnare le singole carte Premio.

In questo esempio, il Premio e' una spada Barhan con un valore di arcani pari a 4 Bastoni.

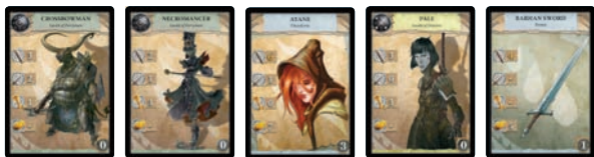
La Gilda dei Traghettoni totalizza un valore di arcani di 5 Bastoni (3 per il Balestriere + 2 per il Negromante).

La Gilda degli Usurai totalizza un valore di arcani pari a 3 Bastoni (3 per Pale).

La Gilda dei Traghettoni si aggiudica la spada Barhan.

La spada Barhan e i due agenti dei Traghettoni vengono posti direttamente nel mazzo Risorse del giocatore che guida la Gilda dei Traghettoni.

CORRUZIONE DI UN PERSONAGGIO



E' il turno della Gilda degli Usurai. Durante il turno precedente, questo giocatore aveva giocate la carta Pale accanto ad Ayane, che pero' e' desiderata anche da un avversario. Il giocatore degli Usurai gioca una spada Barhan dalla propria mano e la usa per corrompere Ayane. Il giocatore somma il valore in Ducati della spada Barhan al

valore di arcani dell'agente giocato accanto ad Ayane (deve essere l'arcano equivalente all'arcano principale del Premio, in questo caso i Bastoni). Il giocatore Usurai totalizza un valore di arcani pari a 8 (3 per Pale e 5 per la spada Barhan) che supera il valore Ducati (7) di Ayane. La Gilda degli Usurai vince immediatamente Ayane, che viene posta nel mazzo Risorse della gilda insieme a Pale e alla spada Barhan. Anche la Gilda dei Traghettonari scarta i propri agenti nel proprio mazzo Risorse.

L' HARLEQUIN



Il Premio è l'Harlequin. I giocatori devono annunciare la natura del valore degli arcani che intendono usare (Bastone, Spada o Calice).

La Gilda dei Traghettonari totalizza un valore di arcani di 5 Calici (3 per il Negromante e 2 per Dil-Dan-Alar).

La Gilda degli Usurai totalizza un valore di arcani di 6 Bastoni (grazie ad Ayane).

La Gilda degli Usurai, che ha il valore di arcani maggiore si aggiudica l'Harlequin.

CONSIGLI

Se una carta Premio mostra diversi valori di arcani scritti in oro (ad esempio, Penthow o Harlequin), i giocatori possono decidere, individualmente, su quali valori di arcani condurranno la loro offerta. Chi offre il valore superiore vincerà la carta Premio (per aggiudicarsi Penthow si deve fare un'offerta che abbia almeno valore 2).