

IL RE IN GIALLO

Un estratto dall'Arkham Advertiser:

Il direttore Hildred Castaigne ha portato lo spettacolo de "Il Re in Giallo", una nuova e rivoluzionaria rappresentazione per il nostro paese. Lo spettacolo è una composizione d'epoca, che descrive il dramma e la sofferenza di una famiglia nobile di un regno fittizio, che ricorda una nazione del Mediterraneo. "Il Re in Giallo" è famoso per la potente ma non ortodossa filosofia di cui è portavoce. I quotidiani di critica teatrale, che hanno assistito allo spettacolo nei suoi ultimi giorni a Parigi, hanno accennato via telegrafo durante l'interruzione al fatto di volersene andare subito dopo il primo, banale atto, disarmante in quanto semplicità. Tuttavia non è stato possibile raggiungerli in seguito per dei commenti.

Altre notizie raccontano che le sommosse e l'isteria di massa si sono calmate in Europa. Le autorità non sono state in grado di fare il punto della situazione a causa degli strani comportamenti, che sembrano essere esplosi da una comune delusione. Il colore giallo sembra aver giocato un ruolo importante in questi comportamenti...

Nell'espansione IL RE IN GIALLO, un'infame rappresentazione intitolata "Il Re in Giallo" è giunta ad Arkham. Lo spettacolo, se viene letto o visto, ha il misterioso potere di sconvolgere le menti. Ma chi potrebbe credere che ciò avvenga di proposito? È compito degli investigatori scoprire la verità dietro il "Re in Giallo", e fermare gli oscuri poteri che sta risvegliando.

COMPONENTI DI GIOCO

Il Re in Giallo contiene questi materiali:

76 carte investigatore

19 Carte oggetti comuni (Common Item Cards)

22 Carte oggetti unici (Unique Item Cards)

15 Carte incantesimo (Spell Cards)

13 Carte Influenza Maligna (Blight Cards)

7 Carte Effetto Magico (Magical Effect Cards)

90 carte Grande Antico

36 Carte Locazione di Arkham (Arkham Location Cards)

24 Carte Portale (Gate Cards)

27 Carte Miti (Mythos Cards)

3 Carte Atto (Act Cards)

1 scheda dell'Araldo -Il Re in Giallo- (Herald Sheet -The King in Yellow-)

10 tassellini del Segno Giallo (Yellow Sign Token)

3 segnalini mostri Sommossa (Riot Moster Makers)

Questa espansione può essere giocata in due modi: SPETTACOLO ITINERANTE e SPETTACOLO CITTADINO. In SPETTACOLO ITINERANTE si gioca un'avventura che mette in evidenza le nuove carte, mentre in SPETTACOLO CITTADINO si mischiano le carte nuove con quelle del base, per rappresentare che lo spettacolo del "Re in Giallo" è ormai parte integrante della vita ad Arkham. Inoltre, è inclusa una variante opzionale rappresentata dall'Araldo, in cui si usa la scheda dell'Araldo. Le regole per i due stili di gioco e la variante saranno trovate in seguito, dopo la descrizioni delle nuove regole e componenti.

DESCRIZIONE DELLE COMPONENTI

La maggior parte delle carte seguono le regole del gioco base. I tre nuovi tipi di carte sono quelle Influenza Maligna, Effetto Magico e Atto. Inoltre, la scheda dell'Araldo, i tassellini del Segno Giallo ed i segnalini mostri Rivoltosi sono utilizzati tutti nella variante opzionale "Araldo", per rendere il gioco più vario.

Carte Atto: Queste tre carte sono piazzate in un piccolo mazzo in ordine numerico, partendo dall'Atto I in cima per finire con l'Atto III in fondo. Ogni volta che una delle sei carte Miti intitolata "Il Nuovo Atto inizia!" è pescata e risolta, la carta Atto in cima al mazzetto entra in gioco. Mentre le carte Atto I e Atto II mostrano un modo agli investigatori per non farle entrare in gioco, la carta Atto III non può essere fermata una volta che viene pescata. Appena l'Atto III entra in gioco, una grande rappresentazione a scopo di beneficenza del "Re in Giallo" viene proposta ad Arkham, spingendo gli abitanti a diventare pazzi e distruggere la città. In questo caso, gli investigatori perdono immediatamente la partita. Per giocare senza questa ulteriore pressione sugli investigatori, semplicemente rimuovete le sei carte Miti "Il nuovo Atto inizia!" dal mazzo dei Miti.

Carte Effetto Magico: Queste carte sono piazzate vicino alle altre carte speciali Investigatore (Carta Deputato, Prestiti Bancari, Benedizione/Maledizione etc.). Queste rappresentano gli effetti magici che perdurano a causa di alcuni incantesimi del mazzo Incantesimi. Ad esempio, lanciando “Richiama la Fiamma Azzurra”(Call the Azure Flame) permette al giocatore di prendere una copia della carta Effetto Magico “Fiamma Azzurra”. **Gli effetti magici non contano come oggetti** e di solito sono scartati se l’incantesimo che li ha creati viene perso o rianimato, ma possono utilizzare “mani” in combattimento come altri oggetti o incantesimi. **Immunità Magica** e **Resistenza Magica** si applicano nei Tiri di Combattimento per quanto riguarda i bonus degli Effetti Magici.

I seguenti materiali di gioco sono utilizzati solo nella variante opzionale “L’Araldo” (descritta in seguito in queste regole).

La scheda dell’Araldo Re in Giallo: la scheda dell’Araldo rappresenta una potente entità soprannaturale che sta preparando la via al ritorno di un Grande Antico. Può essere utilizzato in aggiunta a qualsiasi Grande Antico (non solo ad Hastur) e modifica il gioco in maniera simile agli altri Grandi Antichi. Durante la preparazione, la scheda dell’Araldo è posta a sinistra della scheda del Grande Antico che viene utilizzato.

Tassellini del Segno Giallo: Questi tassellini speciali rappresentano il potere di sconvolgere le menti del Re in Giallo.

Carte Influenza Maligna: Queste carte rappresentano persone importanti che vivono nella città di Arkham e che sono impazzite vedendo “Il Re in Giallo”. Una carta Influenza Maligna entra in gioco ogni volta che un tassellino Segno Giallo viene posto sul Percorso del Terrore (Terror Track). Una volta entrata in gioco, la carta Influenza Maligna ha un effetto sulla partita di cui non ci si può sbarazzare. Ad esempio, una volta che Olivier Thomas è entrato in gioco il costo per sigillare i portali è aumentato di 1 segnalino Indizio (Clue Token) per il resto della partita.

Segnalini mostri Sommosa: i tre segnalini mostri Sommosa sono mostri Spawn. Questo è indicato dal cerchio rosso nell’angolo in basso a sinistra del lato del movimento. I mostri Spawn non sono aggiunti al contenitore dei mostri, ma entrano in gioco grazie a regole speciali. In questo caso, i rivoltosi sono piazzati sul tabellone nell’area di strada indicata come loro Locazione di Partenza (si trova sul lato del combattimento di ogni mostro Sommosa) quando la carta Influenza Malefica Doyle Jeffries entra in gioco.

Inoltre, i mostri Spawn non contano ai fini del limite dei mostri e non finiscono mai in Periferia (Outskirts), e nemmeno possono essere tenuti come trofei. Quando un investigatore sconfigge una Sommosa semplicemente rimuovete il tassellino dal gioco mettendolo nella scatola.

REGOLE NUOVE

SPETTACOLO ITINERANTE

In questo metodo di gioco, il “Re in Giallo” è giunto ad Arkham come spettacolo itinerante, e potrebbe proseguire per la prossima meta. Ad ogni modo, mentre si trova in città, gli strani eventi che circondano lo spettacolo occupano la maggior parte dell’attenzione degli investigatori.

***Attenzione:** questa variante è per giocatori esperti. Il livello di terrore può crescere rapidamente ed il mazzo degli Atto pone una minaccia costante alla città. A causa dei sottili e terribili effetti del Segno Giallo.*

Preparazione

Preparate ARKHAM HORROR come al solito, ma variando i seguenti passi durante il **punto 6: Separare i Mazzi (Step 6: Separate Decks)**.

6a. Mischiate le carte base degli investigatori e dividetele nei rispettivi mazzi. Ora mischiate le carte dei **nuovi Incantesimi, Oggetti Comuni** e **Oggetti unici** in tre mazzi diversi e piazzateli sopra i rispettivi mazzi (quindi i nuovi Incantesimi sopra i vecchi Incantesimi, i nuovi Oggetti Comuni sopra i vecchi Oggetti Comuni, e così via).

6b. Mischiate le carte base dei Miti, Portali e Locazioni e dividetele nei rispettivi mazzi. Ora mischiate le carte dei **nuovi Miti, Portali** e **Locazioni** in tre mazzi diversi e piazzateli sopra i rispettivi mazzi (quindi le nuove carte Miti sopra il mazzo delle vecchie carte Miti, le nuove carte Portale sopra le vecchie carte Portale e le nuove Locazioni sopra le vecchie Locazioni).

6c. Mettete le **carte Effetto Magico** in un mazzo vicino alle carte Speciali degli Investigatori. Poi prendete le tre carte Atto e piazzatele a faccia in giù (in modo che mostrino il grande numero romano) in una pila in ordine numerico (Atto I in cima, Atto III sul fondo) vicino al mazzo Miti.

Poi procedete con il **Punto 7: Ricevere i Beni di Proprietà (Step 7: Receive Fixed Possessions)**.

Come giocare

In questa variante, tutti i primi incontri in Arkham saranno nuovi. Allo stesso modo, saranno nuovi i primi incontri negli Altri Mondi e le carte Miti. La maggior parte delle regole rimane invariata e così le condizioni di vittoria. L'unica regola nuova è che quando avvengono degli incontri ad Arkham, **non si deve mischiare il mazzo delle Locazioni prima di pescare**. Semplicemente si prende la carta in cima al mazzo delle Locazioni, si risolve e si mette a faccia in su in fondo al mazzo. Solo quando avrete finito tutto il mazzo di una Locazione potrete mischiarlo, mettendolo di nuovo a faccia in giù.

(N.d.T. Probabilmente, presi dall'idea di far giocare le nuove carte hanno escogitato questo metodo di metterle in cima al mazzo... che è totalmente falsante! Tra le carte Miti, ad esempio, in diverse locazioni non si aprono nemmeno dei portali finché ci sono le carte del Re in Giallo, tanto che l'unica difficoltà viene dagli Atti e non dal nuovo metodo di piazzare le carte, mentre tra gli Oggetti Unici non c'è la possibilità di trovare il Simbolo degli Antichi. Il mio consiglio è di giocare SPETTACOLO ITINERANTE come per la versione "Visitando il Museo" dell'espansione Curse of the Dark Pharaoh, ovvero mettendo i vari mazzi dei Miti di fianco a quelli rispettivi del base e pescando da entrambi alternativamente, ed i mazzi degli Investigatori sempre a fianco con la possibilità di scegliere da quale pescare.)

SPETTACOLO CITTADINO

In questo metodo di gioco, lo spettacolo del "Re in Giallo" è diventato parte integrante della vita ad Arkham. Diverse copie dello spettacolo continuano a circolare e lo spettacolo viene riproposto spesso, quindi non è la parte centrale del gioco.

Preparazione

Preparate ARKHAM HORROR come al solito, ma variando i seguenti passi durante il **punto 6: Separare i Mazzi (Step 6: Separate Decks)**.

- 6a. Mischiate le carte nuove degli **Incantesimi, Oggetti Comuni ed Oggetti Unici** nei rispettivi mazzi.
- 6b. Mischiate le nuove carte **Portale, Miti e Locazione** nei rispettivi mazzi.
- 6c. Mettete le **carte Effetto Magico** in un mazzo vicino alle carte Speciali degli investigatori. Poi prendete le tre carte Atto e piazzatele a faccia in giù (in modo che mostrino il grande numero romano) in una pila in ordine numerico (Atto I in cima, Atto III sul fondo) vicino al mazzo Miti.

Poi procedete con il **Punto 7: Ricevere i Beni di Proprietà (Step 7: Receive Fixed Possessions)**.

Come giocare

In questa variante del gioco, molti degli incontri in Arkham e negli Altri Mondi sono i soliti, ma si possono trovare incontri, eventi e personaggi che sono in relazione con lo spettacolo. Anche se è più difficile trovarli o acquistarli, nuovi Incantesimi ed Oggetti sono presenti in città. Tutte le regole rimangono invariate, così come le condizioni di vittoria del gioco.

VARIANTE "L'ARALDO"

In questa variante, il Re in Giallo, un essere potente e malefico, compare per preparare la via del ritorno di un Grande Antico. Questo accresce il livello di difficoltà del gioco e permette di usare la **scheda dell'Araldo Re in Giallo**, i **tassellini Segno Giallo**, le **carte Influenza Maligna** ed i **segnalini mostri Sommosa**.

Preparazione

Preparate il gioco di ARKHAM HORROR come al solito, ma variando i seguenti passi durante i **punti 5 e 6**.

- 5a. Piazzare la **scheda dell'Araldo Re in Giallo** alla sinistra della scheda del Grande Antico, poi mettete i 10 tassellini del Segno Giallo nell'angolo in alto a sinistra della scheda.
- 6a. Mischiate le **carte Influenza Maligna** e mettetele a faccia in giù vicino ai mazzi degli Investigatori. Piazzateci vicino anche i **tassellini mostri Sommosa**.

Come giocare

Questa variante utilizza le regole standard e le normali condizioni di vittoria, ma aggiunge le regole scritte sulla scheda dell'Araldo Re in Giallo.

In breve, questo significa che ogni volta che il Livello del Terrore aumenta, gli investigatori devono scegliere se piazzare un tassellino Segno Giallo sul Percorso del Fato (Doom Track) del Grande Antico (nel qual caso funzionerà come un normale Segnalino del Fato – Doom Token), oppure aggiungerlo al Tracciato del Terrore nello spazio appena lasciato dal Segnalino del Terrore (Terror Marker). Gli effetti del Segno Giallo sono descritti anche nella scheda dell'Araldo Re in Giallo.

Carte Influenza Maligna: se gli investigatori piazzano un Segno Giallo sul Tracciato del Terrore, il primo giocatore deve pescare la prima carta dal mazzo dell’Influenza Maligna e metterla in gioco vicino alla scheda dell’Araldo. Ogni carta Influenza Maligna ha effetti diversi che rimangono in gioco. Ad esempio, Doyle Jeffries causa l’arrivo dei mostri Sommosa che compaiono nelle strade di Arkham (usando gli appositi tassellini dei mostri), mentre Velma causa l’aumento del Terrore (e quindi la comparsa di un nuovo Segno Giallo). Una volta che una carta Influenza Maligna entra in gioco non verrà mai scartata.

Influenza Maligna e Incontri: Visto che le carte Influenza Maligna rappresentano personaggi importanti di Arkham, è possibile che gli investigatori s’imbattano in queste persone impazzite, in seguito. Ogni volta che un incontro menziona una persona che appare in una carta Influenza Malvagia in gioco, ignorate l’incontro. Invece, l’investigatore perde 1 punto di Sanità o 1 di Stamina (a sua scelta). Questo avviene solo in seguito agli incontri nelle locazioni; le Carte Miti non sono colpite dagli effetti delle carte Influenza Maligna.

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.



www.goblins.net

Traduzione di Gabriele “Falcon” Boldreghini