

DER HEXER VON SALEM

PREPARAZIONE

- 1) Mescolare i **6 Grande Antichi**, piazzarne 5 coperti intorno a **R'lyeh** e girare quello nel primo spazio. Piazzare il sesto coperto su R'lyeh.
- 2) Mescolare le **26 Creature** e metterle accanto al giocatore iniziale, con la relativa carta in base al numero di giocatori (in 3 girare sul lato con l'immagine della creatura).
- 3) Mescolare i **12 Eventi**, rimuoverne 4 e piazzarli coperti accanto al tabellone. Piazzare le rimanenti 8 carte vicino al giocatore alla destra del giocatore iniziale.
- 4) Ogni giocatore prende la **pedina**, **8 carte Localazione**, un **riassunto** e la **plancia** di un colore.
- 5) Piazzare un **segnalino Sanità** sul 6 della propria plancia. Piazzare tutte le pedine dei giocatori e quella dello **Stregone di Salem** sulla **Miskatonic University**.
- 6) Piazzare il **segnalino Necron** all'inizio del tracciato.
- 7) Mescolare coperte **8 tessere Portale** (4 muri, 4 portali), piazzare 1 tessera su ogni localazione numerata e rimettere le rimanenti 2 senza guardarle nella scatola.
- 8) Mettere tutti gli **Oggetti** nel sacchetto. Ogni giocatore ne pesca 1 e lo piazza sulla plancia.
- 9) Per ogni localazione pescare 3 Oggetti e piazzarli da sinistra a destra negli appositi spazi.

SEQUENZA DI GIOCO (il giocatore iniziale non cambia nel corso della partita)

1) Scoprire nuove Creature

Girare 1 o 2 carte Creatura (2 giocatori: 1 carta; 4: 2 carte; 3: alternare 1/2 carte, iniziando con 1).

- **Se la Creatura NON E' GIA' sul tabellone**, piazzarla sulla prima localazione vuota in senso orario dallo Stregone. **NOTE:** *Necron o Robert Craven non sono mai piazzati sul tabellone; le Creature non sono mai piazzate sulla Miskatonic University.*
- **Se la Creatura E' GIA' sul tabellone** si attiva e si subiscono gli effetti della carta pescata. Scartare poi la carta (la corrispondente carta rimane sul tabellone).
- Se si devono scartare Oggetti bisogna decidere come suddividerli tra i giocatori.
- Se c'è una freccia rossa e i giocatori non soddisfano i requisiti della carta, scartare tutti gli Oggetti disponibili e muovere il **segnalino Necron** sulla successiva icona raffigurante Necron.

Carte speciali

- **Necron:** muovere **Necron** verso il varco dimensionale di uno spazio per ogni Creatura sul tabellone. Se un Grande Antico è alla Miskatonic, muovere di 2 spazi aggiuntivi. Mescolare la carta e tutte le Creature scartate (incluso *Robert Craven*) nel mazzo Creature.
- **Robert Craven:** mettere lo Stregone e tutte le pedine sulla Miskatonic University. I giocatori riprendono tutte le loro Localazioni giocate. Se un Grande Antico è sulla Miskatonic, non si subisce alcuna perdita. Scartare poi la carta e pescare una nuova Creatura.

2) Azioni (dal giocatore iniziale in senso orario, ogni giocatore effettua queste azioni in ordine)

A) Muoversi in una Localazione: giocare una carta e muovere la pedina in quella localazione. Il **passaggio segreto** permette di muoversi in qualsiasi localazione (tranne quella su cui ci si trova) **perdendo 1 Sanità**. Alla Miskatonic, riprendere le proprie Localazioni precedentemente giocate.

B) Scambiare con un giocatore: se c'è un altro giocatore nella localazione, si **può** dare e/o ricevere 1 Oggetto non-Sigillo. Se ci sono più giocatori è possibile scambiare solo con un uno.

C) Incontrare Creatura/Ombra: se c'è una Creatura nella localazione (o Ombra alla Miskatonic) tirare il dado (*perdere 1 Oggetto o 1 Sanità o avanzare Necron di 1*) **a meno che lo Stregone si trovi nella stessa localazione**. Dopo aver subito eventuali perdite, si **può** tentare di sconfiggere la Creatura (anche se non è stato tirato il dado). Bisogna avere i 2 (3 per Ombra) Oggetti elencati sulla carta in alto (senza poi scartarli). Le Creature sconfitte sono piazzate negli scarti delle Creature mentre le Ombre sono rimosse dal gioco.

D) Usare un Oggetto (scartarlo poi accanto al tabellone):

- **Occhiali Magici:** guardare il portale coperto nella localazione (senza dirlo agli altri giocatori).
- **Necronomicon:** rivelare il successivo Grande Antico fino a quando è rilevato quello a R'lyeh.
- **Elisir di Nus:** recuperare 1 Sanità (2 se lo Stregone è nella stessa localazione).
- **Daga di N'gaa:** sconfiggere una Creatura o Ombra nella localazione se è presente lo Stregone.
- **Sigilli:** se si ha il Sigillo riportato a fianco del portale piazzarlo sopra la tessera per chiuderlo.

E) Prendere un Oggetto: si **può** prendere 1 Oggetto nella localazione ed aggiungerlo alla propria plancia (con 3 Oggetti non-Sigillo si può scartarne 1 per fare spazio), pagando il costo (se presente) mostrato sul simbolo/i sopra lo spazio. L'Oggetto non può essere usato prima del proprio successivo turno. **Se è preso l'ultimo Oggetto**, pescare 3 Oggetti dal sacchetto e piazzarli da sinistra a destra negli spazi. **Se il sacchetto è vuoto**, rimettere gli Oggetti scartati nel sacchetto.

3) Pescare un Evento

L'ultimo giocatore pesca l'Evento in cima. Muovere lo Stregone lungo le localazioni del numero di spazi riportato (da 6 muovere su 0) e poi eseguire le istruzioni della carta. Le abilità dello Stregone aiutano i giocatori nella stessa localazione. Quando il mazzo termina mescolare tutti i 12 Eventi, rimuoverne 4 e dare i rimanenti 8 all'ultimo giocatore per il turno successivo.

Ombre del Grande Antico

I **5 Grandi Antichi** intorno a R'lyeh possono apparire alla Miskatonic come **Ombre** tramite Eventi (l'Ombra è trattata come una Creatura). Il testo sulla sua carta è sempre in effetto fintanto che vi rimane. Se una nuova Ombra è piazzata, la precedente è rimossa dal gioco. Se non ci sono Grandi Antichi intorno a R'lyeh non succede niente.

R'lyeh

Fintanto che il **Grande Antico** a R'lyeh è **scoperto** e **non respinto** il suo testo è in effetto. Per respingerlo, un giocatore deve andare a R'lyeh giocando il passaggio segreto e possedere gli Oggetti della carta, annullando il suo potere. Il giocatore a R'lyeh non effettua azioni e non è affetto da Creature o Eventi, ma **perde 1 Sanità** durante il proprio turno. Se ridotto a 0 è fuori dal gioco e un altro giocatore deve andare a R'lyeh. Fino a quando il Grande Antico non è respinto il portale alla Miskatonic non può essere chiuso.

SCONFITTA (una delle condizioni)

- Necron raggiunge lo spazio demone sul tracciato prima che il Grande Antico a R'lyeh è rivelato.
- Necron raggiunge il varco dimensionale alla fine del tracciato.
- Tutti i giocatori tranne uno sono stati eliminati per Sanità pari a 0 (*se la Sanità di un giocatore è 0 è fuori dal gioco e il suo equipaggiamento è scartato*).

VITTORIA

Appena il Grande Antico è respinto e tutti i portali (incluso Miskatonic) sono chiusi col corretto Sigillo (senza Sigilli piazzati erroneamente su muri). **Calcolo della vittoria:** n° di spazi rimanenti sul tracciato Necron + n° totale di Oggetti (compresi Sigilli) + Sanità di ogni giocatore.