

## INIZIO

- Scegliete il giocatore primo di mano e predisponete il gioco come indicato dall'immagine a pag. 7
- Scegliete 2 carte Avvenimenti Speciali a caso, e disponetele nascoste per il momento
- Ogni giocatore pesca 3 Carte Ordine a caso, e ne sceglie 2: questi Ordini saranno inaccessibili per il primo turno. I giocatori rivelano la loro scelta contemporaneamente.

## COSTRUZIONE

### Fase 1. Nuovo Turno

- pescate 3 Tessere Mostro (o Fantasma) e 2 tessere Salone.

Con l'eccezione del 4 turno, bisogna altresì:

- Pescare le Tessere Avventurieri ( *4 con quattro giocatori, 3 altrimenti*) e piazzarle in ordine dal più potente al più debole, in funzione del loro Chiaroscuro e del loro Glifo. ( Se presentano tutti la stessa forza, sostituire l'ultima tessera).
- Mostrare la Tessera Avvenimento del prossimo turno. Se si tratta di un Avvenimento Speciale, rivelate la Carta di Avvenimento Speciale dell'anno in corso.

### Fase 2. Ordini

- **Scegliete gli ordini per gli eventuali colori non in gioco.** (vedere pag.15)
- Ogni giocatore sceglie 3 Carte Ordine
- I giocatori rivelano le loro Carte Ordine e piazzano i loro tirapiedi sugli spazi correlati.
  - Il giocatore che decide di reclutare un Mostro (o Fantasma) come primo ordine deve pagare una pepita d'oro.
  - Se non c'è più spazio per un tirapiedi, piazzarlo sulla Carta Ordine.
- Le azioni sono sviluppate nell'ordine indicato dal Tabellone Centrale, da sinistra a destra, dall'alto in basso, o dal basso in alto nei due casi particolari.
- Prendere del cibo, migliorare la reputazione, reclutare dei folletti, acquistare delle trappole: bisogna pagare il costo indicato a sinistra della freccia (se presente) per guadagnare quanto rappresentato a destra della stessa. (*Pagare una parte del costo per ottenere una parte del beneficio non è previsto*).
- Il giocatore che ottiene il diritto di spionaggio può guardare una Carta Combattimento.
- Durante il secondo anno, acquistando delle trappole, un giocatore può prendere una Carta Trappola supplementare, e poi scartarne una a sua scelta.
- **Costruire un corridoio o estrarre dell'oro:** Si ha un permesso per impiegare un numero massimo di folletti pari a quello indicato dalla casella occupata dal tirapiedi. E' possibile utilizzarne di meno. Sulla casella III è obbligatorio piazzare anche un capomastro, qualunque sia il numero di folletti impiegato. I Troll non possono essere impiegati per costruire corridoi o estrarre dell'oro.

- I nuovi corridoi devono essere adiacenti a una sala o ad un corridoio già piazzati. E' vietato completare un quadrato 2x2. Bisogna utilizzare un folletto per ogni nuovo corridoio.
- Ogni folletto può estrarre una pepita d'oro da un tunnel non conquistato. Due folletti non possono estrarre l'oro dallo stesso corridoio.
- **Reclutare un Mostro (o Fantasma)** : I giocatori scelgono in ordine inverso ( III, II, I). Quando si recluta un Mostro, si deve pagare il suo costo. (*sulla casella III pagate comunque 1 cibo*).
- **Costruire una Sala** : I giocatori scelgono in ordine inverso, sulle caselle III e II si deve pagare una pepita d'oro, sulla casella I non si deve pagare nulla, ma è possibile che non vi siano più sale.
  - La Sala rimpiazza un corridoio non conquistato.
  - Due sale non possono essere adiacenti.
  - Solo nel primo anno le sale devono essere costruite nella zona indicata.
- Se non eseguite l'azione, ponete il tirapiedi sulla Carta Azione non sviluppata.

### Fase 3. Produzione e recupero degli ordini

- Se restano dei folletti inutilizzati (o dei segnalini troll), potete metterli nella sale di produzione. Piazzate il numero di folletti (o troll) indicato (e pagate l'eventuale costo addizionale) per ottenere il prodotto indicato. I folletti prodotti da una sala, possono essere immediatamente utilizzati.
- Nel corso del primo anno, ogni sala può produrre una sola volta per turno. Nel secondo anno può produrre due volte per turno.
- Recuperate le due Carte Ordine inaccessibili, recuperate una delle tre Carte Ordine giocate. Scegliete fra la prima giocata e quelle dove eventualmente è presente un tirapiedi. Piazzate le due rimanenti nello spazio Carte Ordine inaccessibili che avete precedentemente liberato.

### Fase 4. Avvenimenti

- Gli avvenimenti coinvolgono tutti i giocatori nell'ordine, a partire dal giocatore primo di mano.
  - *Giorno di Paga:* Per ogni Mostro (e Fantasma) dovete sia pagare il loro salario, sia concedere loro la libera uscita guadagnando un punto di malvagità
  - *Imposte:* ogni 2 corridoi del vostro sotterraneo (sia conquistato che libero) dovete pagare una tassa di 1 pepita d'oro, arrotondata per eccesso. Prendete un segnalino rosso (-3 punti) per ogni pepita non pagata (volontariamente e non).
  - Avvenimenti Speciali: seguite le istruzioni della carta Avvenimenti Speciali.

### Fase 5. Avventurieri

- Con 2 giocatori, spostate il segnalino del giocatore fittizio di un gradino verso l'alto.
  - L'Avventuriero più debole (a sinistra) attacca il giocatore più in basso sulla scala di malvagità.
  - L'avventuriero che segue è dato al giocatore seguente sulla scala di malvagità, etc. In caso di

pareggio, il primo giocatore nel senso della mano è considerato come il meno malvagio.

- I nuovi Avventurieri sono piazzati al seguito di quelli del turno precedente, con l'eccezione dei guerrieri, che si piazzano alla testa del gruppo.

#### **Fase 6. Fine del turno**

- I folletti rientrano nel loro antro.
- Tranne che in autunno, il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore seguente.

#### **Paladino**

- C'è un solo Paladino all'anno.
- Il Paladino lascia la sua tenda e si reca nel sotterraneo del giocatore che ha raggiunto o oltrepassato il livello indicato sulla scala di malvagità.
- Il Paladino si trasferisce di sotterraneo quando il punteggio di un giocatore sulla scala di malvagità supera quello del giocatore dove si trova in quel momento, a patto che la soglia del Paladino sia superata. Spostate allora il Paladino nel sotterraneo del giocatore più malvagio.
- In caso di parità, il primo giocatore è il meno malvagio.
- Il cambio di sotterraneo può avvenire soltanto durante la fase di combattimento. Il paladino conserva i suoi punti ferita.

#### **COMBATTIMENTO**

- Girate il tabellone di Avanzamento. Piazzate le carte di combattimento, dell'anno in corso, mantenendo l'ordine.
- Il combattimento si svolge in 4 turni. Se un Avventuriero accumula un numero di ferite pari o superiore al valore della sua salute, è eliminato e va immediatamente nelle Segrete. Il combattimento termina quando tutti gli avventurieri sono eliminati o alla fine del 4 turno.
- Fase 1. Pianificazione
  - Scegliete una tessera del sotterraneo non conquistata la più vicina all'ingresso e piazzatevi in tirapiedi.
  - In un corridoio potete piazzare al massimo 1 Mostro e 1 trappola
  - In una sala al massimo trovano spazio 2 Mostri e 1 trappola.
  - Potete piazzare quanti fantasmi volete.
  - Non siete obbligati a piazzare Mostri (o fantasmi) o trappole.
  - Se non avete più spazi non conquistati, saltate la fase di pianificazione e liberate un avventuriero imprigionato.
- Fase 2. Rivelare le Carte Combattimento del turno.
- Fase 3. Scontro
  - Affrontate la fase del combattimento nell'ordine del turno, cominciano dal primo giocatore.
- 1 Rivelate (ed eventualmente pagate) la vostra Carta Trappola e calcolate i suoi effetti. Gli effetti vengono diminuiti di un punto per ogni simbolo

trappola degli avventurieri, con priorità di protezione l'avventuriero in testa al gruppo. Scartate la carta trappola.

- 2 Se la Carta Combattimento rivela un destino veloce e il gruppo possiede un numero di punti magia sufficiente, allora calcolate gli effetti del destino veloce.
- 3 I vostri Mostri (o fantasmi) attaccano nell'ordine che voi volete. Dopo l'attacco il vostro Mostro (o fantasma) è spostato come dormiente fino alla fine dell'anno in corso.
- 4 Se la carta combattimento indica un destino lento e il gruppo possiede un sufficiente numero di punti magia, allora calcolate gli effetti del destino lento.
- 5 Se almeno un Mostro (o fantasma) ha sferrato un attacco, allora guarite una ferita per ogni simbolo guarigione presente nel gruppo, L'avventuriero in testa ha la priorità
- 6 Il gruppo subisce il numero di ferite indicato sulla carta combattimento. Le ferite sono inflitte all'avventuriero in testa al gruppo. Se viene eliminato, le eventuali ferite rimaste vengono inflitte a quello seguente. Se sopravvive almeno un avventuriero, il gruppo conquista la tessera. Giratela e perdetevi un punto di malvagità.

#### **Secondo Anno**

- rigirate la Tabella di Avanzamento dal lato Costruzione. Piazzate le nuove Carte Combattimento sul Tabellone Centrale. Eliminate il Paladino d'Argento se ancora presente.
- Nella partita a 2 giocatori, il giocatore fittizio perde 2 punti di malvagità.
- Scegliete un nuovo Primo Giocatore:
  - o 4 giocatori, il giocatore situato a destra
  - o 3 giocatori, il giocatore a sinistra
  - o 2 giocatori, nessun cambiamento

#### **Punteggio Finale**

- Contate i punti vittoria di ciascun sotterraneo.
- Conteggiate gli eventuali punti vittoria legati alle varie tessere.
- Il titolo di Signore Dei Bassifondi è conferito al giocatore con il punteggio maggiore.
- Tutti i giocatori con un punteggio positivo ricevono il titolo di Signore del Sotterraneo.