

# ELDER SIGN



Regolamento

Traduzione in Italiano di Francesco Neri

*Io so che mi darete del matto per quello che sto per fare. Ma dovete credermi quando vi dico che questo museo è vivo, infestato di antiche forze del male. Una volta che queste diaboliche forze si manifesteranno, ridurranno l'umanità in cenere. Notte dopo notte, ho analizzato i reperti e le reliquie, lottando per tenere a bada gli orrori e imparando quello che potevo. Credo di aver scoperto un modo per evitare il nostro tragico destino. Antiche culture hanno realizzato uno strano simbolo che serve a scacciare queste creature.*

*Lo chiamano Elder Sign, il Segno degli Antichi.*

## Panoramica

In **Elder Sign**, da 1 a 8 giocatori assumono il ruolo di investigatori che lottano per combattere uno degli enormi Grandi Antichi, e le potenti creature che dimorano nei mondi esterni.

Gli investigatori fronteggeranno delle avventure nel museo dove l'imminente ritorno del Grande Antico sta causando numerosi eventi bizzardi. Attraverso queste avventure, gli investigatori acquisiranno delle ricompense. La risorsa più preziosa che possono guadagnare è il Segno degli Antichi, che viene usato per sigillare il varco al Grande Antico e vincere il gioco.

Ma l'orologio non si ferma mai e ogni volta che giunge mezzanotte, il risveglio del Grande Antico si avvicina e con esso anche la devastazione di tutta l'umanità.

## Obiettivo del Gioco

L'obiettivo in **Elder Sign** è quello di sigillare il varco al Grande Antico prima che si risvegli, o in caso di fallimento, rimandare indietro la creatura da dove è venuta, affrontandola in un'ultima disperata, e quasi senza speranza battaglia finale.

Per sigillare il varco al Grande Antico, gli investigatori devono accumulare il numero di Segni degli Antichi indicato sulla carta del Grande Antico prima che il Tracciato del Destino venga riempito e il Grande Antico si risvegli.

Se il Grande Antico si risveglia, gli investigatori hanno l'ultima chance di rimandare indietro la creatura. I giocatori devono comunque stare attenti, perché un combattimento contro il Grande Antico il più delle volte termina con un fallimento e la morte!

## Componenti

- Questo Regolamento
- 1 Orologio di cartone
- 1 Lancetta di cartone per l'orologio
- 1 Connettore di plastica (per fissare la lancetta)
- 6 Dadi Verdi
- 1 Dado Giallo
- 1 Dado Rosso
- 1 Scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo
- 80 Carte grandi composte da:
  - 16 Carte Investigatore
  - 8 Carte Grande Antico
  - 48 Carte Avventura
  - 8 Carte Avventura nei Mondi Esterni
- 76 Carte Piccole composte da:
  - 12 Carte Oggetto Comune
  - 12 Carte Oggetto Unico
  - 12 Carte Magia
  - 8 Carte Alleato
  - 32 Carte Mito
- 144 Segnalini di cartone composti da:
  - 16 Segnalini Investigatore
  - 30 Segnalini Sanità Mentale
  - 30 Segnalini Ferita
  - 15 Segnalini Indizio
  - 22 Tessere Mostro
  - 5 Tessere Mostro Mascherato
  - 12 Gettoni Destino
  - 17 Gettoni Segno degli Antichi

## Descrizione dei Componenti

La sezione seguente descrive ed identifica i differenti componenti di **Elder Sign**.

### Orologio, Lancetta e Connettore

L'orologio è usato per tenere traccia del passare del tempo nel gioco e determina quando le carte Mito vengono pescate. La lancetta è attaccata all'orologio tramite il connettore di plastica.



## Ingresso al Museo

Questa scheda elenca delle abilità che i giocatori possono usare anziché tentare di risolvere un carta Avventura durante il loro turno.



## Dadi

I 6 dadi verdi generalmente sono lanciati per completare le sfide necessarie per risolvere un'Avventura. Il dado giallo produce risultati migliori rispetto ad un dado verde e viene di solito utilizzato quando il giocatore gioca una carta Oggetto Comune. Il dado rosso produce risultati migliori di un dado verde o giallo e viene di solito utilizzato quando il giocatore gioca una carta Oggetto Unico.



## Carte Grande Antico

Queste carte rappresentano i differenti Grandi Antichi che gli investigatori possono affrontare.



## Carte e Segnalini Investigatore

Queste carte rappresentano i differenti investigatori con cui possono giocare i giocatori. Ad ogni carta investigatore corrisponde un segnalino investigatore che viene usato per indicare il luogo dove si trova l'investigatore.



## Carte Avventura

Queste carte rappresentano i vari luoghi ed eventi all'interno del museo che gli investigatori dovranno esplorare per fermare il Grande Antico.



## Carte Avventura nei Mondi Esterni

Queste sono carte Avventura speciali che rappresentano i Mondi Esterni che gli investigatori possono esplorare quando si apre un varco nel museo.



## Carte di Oggetti Comuni, Unici ed Incantesimi

Queste carte rappresentano degli Oggetti Comuni, Unici e Incantesimi che possono aiutare gli investigatori a completare le varie sfide sulle carte Avventura.



Oggetto Comune



Oggetto Unico



Incantesimo

## Carte Alleato

Queste carte rappresentano delle persone utili che gli investigatori possono reclutare per essere aiutati.



## Carte Mito

Ogni volta che l'Orologio segna mezzanotte, i giocatori pescano e risolvono 1 carta Mito. Queste carte rappresentano l'avanzamento verso il risveglio del Grande Antico e fanno accadere strani eventi all'interno del museo.



## Segnalini Sanità Mentale e Ferita

I segnalini blu di Sanità Mentale e quelli rossi delle Ferite sono usati per tenere traccia del valore residuo di Sanità Mentale e Ferite dei vari investigatori.



## Segnalini Indizio

I segnalini indizio possono essere spesi durante il turno di un giocatore per rilanciare uno o più dadi.



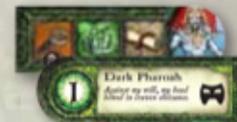
## Tessere Mostro

Le tessere Mostro rappresentano i vari mostri che possono apparire e quindi interferire con gli investigatori durante il gioco.



## Tessere Mostro Mascherato

Queste tessere Mostro rappresentano dei mostri speciali che sono usati solamente quando il Grande Antico da affrontare è Nyarlathotep.



## Gettoni Destino

Questi gettoni sono usati per tenere traccia di quanto vicino è il risveglio nel nostro mondo del Grande Antico.



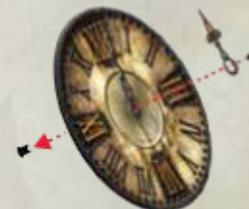
## Gettoni Segno degli Antichi

Questi gettoni sono usati per tenere traccia di quanti Segni degli Antichi sono stati collezionati dagli investigatori per sigillare il varco al Grande Antico.



## Preparazione della prima partita

Prima di giocare ad Elder Sign per la prima volta, togliere con cura i vari pezzi dalle fustelle, quindi prendere il cartoncino dell'orologio, della lancetta e il connettore di plastica e assemblare il tutto come indicato qui a fianco. Preme sul connettore delicatamente!





### Anatomia di una carta Grande Antico

1. **Nome:** L'orrido nome del Grande Antico
2. **Tracciato del Destino:** I gettoni Destino vengono posti qui durante il gioco. Quando ogni spazio ha un gettone sopra, il Grande Antico si risveglia.
3. **Soglia dei Segni degli Antichi:** Il numero di Segni degli Antichi necessari per sigillare il varco al Grande Antico.
4. **Abilità Speciale:** Un effetto unico sul gioco che si applica nelle partite nelle quali viene affrontato questo Grande Antico.
5. **Attacco:** L'effetto sul gioco che accade anziché pescare una carta Mito quando si combatte contro il Grande Antico.
6. **Sfida in Combattimento:** Rappresenta la sfida che deve essere completata per rimuovere 1 gettone Destino durante il combattimento contro il Grande Antico.



### Anatomia di una carta Investigatore

1. **Nome:** Il nome dell'investigatore.
2. **Sanità Mentale massima:** L'ammontare di Sanità Mentale con cui inizia il gioco un investigatore. Un investigatore non può mai avere più segnalini Sanità Mentale di quanti qui indicati.
3. **Ferite massime:** L'ammontare di Ferite sopportabili con cui inizia il gioco un investigatore. Un investigatore non può mai avere più segnalini Ferita di quanti qui indicati.
4. **Abilità Speciale:** Una abilità unica che può essere usata dal giocatore che controlla questo investigatore.
5. **Oggetti Iniziali:** Un elenco di oggetti con cui l'investigatore inizia il gioco (vedi pag. 8 per una guida su come interpretare le varie icone).

## Preparazione

Seguire i seguenti passi per preparare una partita ad *Elder Sign*.

- 1. Predisporre l'Orologio e l'Ingresso al Museo:** Piazzare l'Orologio al centro del tavolo, con la lancetta che indica XII (mezzanotte). Poi piazzare la scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo accanto all'Orologio. Mettere i sei dadi verdi, quello giallo e quello rosso accanto all'Orologio.
- 2. Scegliere un Grande Antico:** Scegliere una carta Grande Antico (casualmente oppure scegliendone una di comune accordo fra i giocatori) e piazzarla accanto all'Orologio.
- 3. Preparare la riserva dei Mostri:** Piazzare le tessere dei Mostri nel coperchio della scatola o in un contenitore opaco da dove possano essere pescati a caso. Questo contenitore viene chiamato la riserva dei Mostri. Se Nyarlathotep è il Grande Antico scelto, aggiungere le tessere Mostro mascherato (quelle con il simbolo della maschera sulla tessera stessa) alla riserva dei Mostri. Altrimenti, le tessere Mostro mascherato vengono tolte e messe da parte perché non verranno utilizzate durante il gioco.
- 4. Preparare le Avventure:** Mescolare il mazzo delle carte Avventura (non includendo le carte Avventura nei Mondi Esterni) e porre sei carte scoperte sotto l'Orologio e la Scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo su due righe di tre colonne. Mescolare il mazzo delle carte Avventura nei Mondi Estreni e metterlo accanto alla prima riga di carte Avventura scoperte. Se durante la preparazione una carta Avventura scoperta mostra un'icona di dado bloccato, piazzare il relativo dado su tale carta (vedi *"Carte e Tessere con l'icona dado bloccato"* a pag. 11).
- 5. Preparare gli Oggetti e gli Indizi:** Piazzare tutti i gettoni Indizio in una riserva comune accanto alle carte Avventura scoperte. Mescolare separatamente i mazzi delle carte Oggetto Comune, Oggetto Unico, Incantesimi e Alleato e metterli accanto alla riserva dei gettoni Indizio.
- 6. Distribuire gli Investigatori:** I giocatori possono scegliere l'investigatore con cui giocare oppure possono essere distribuiti a caso. Ogni giocatore prende poi il corrispondente segnalino dell'investigatore, il numero di segnalini Ferita e Sanità Mentale indicato sulla carta dell'investigatore scelto, e tante carte Oggetto e/o gettoni Indizio come indicato sulla carta dell'investigatore. Piazzare tutti i segnalini degli investigatori utilizzati dai giocatori sulla scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo. Qui è dove iniziano il gioco gli investigatori (ma non sono obbligati ad effettuare il primo turno sull'Ingresso al Museo).
- 7. Scegliere il giocatore iniziale:** Scegliere un giocatore (casualmente oppure con un metodo qualunque in comune accordo fra i giocatori) che sarà il giocatore iniziale.
- 8. Risolvere la carta Mito iniziale:** Il giocatore iniziale mescola il mazzo delle carte Mito e lo piazza accanto al mazzo delle carte Grande Antico. Egli poi pesca una carta Mito e la risolve (vedi *"Risolvere le carte Mito"* a pag. 9). Se viene pescata una carta Mito che riporta l'icona di un dado bloccato, piazzare il relativo dado sulla carta (vedi *"Carte e Tessere con l'icona dado bloccato"* a pag. 11.)

## Panoramica di un Turno

Elder Sign è giocato in un certo numero di turni, iniziando dal giocatore iniziale e continuando in senso orario con gli altri giocatori. Il giocatore che è di turno viene definito il giocatore attivo. Durante il proprio turno ogni giocatore effettua le seguenti fasi:

- 1. Muovere:** Il giocatore attivo muove il proprio investigatore su una carta Avventura o sulla scheda di Riferimento dell'Ingresso al Dungeon.
- 2. Risolvere una carta Avventura oppure attendere sulla scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo:** Il giocatore attivo quindi lancia i dadi per tentare di completare le sfide riportate sulla carta Avventura dove si trova il proprio investigatore, oppure, se si trova sull'Ingresso al Museo, effettua una delle attività elencate sulla scheda stessa.
- 3. Avanzare l'Orologio:** Il giocatore attivo avanza la lancetta dell'orologio, e quando torna ad indicare la mezzanotte, egli pesca e risolve una carta Mito. Le sezioni seguenti descrivono in dettaglio ognuna di queste fasi.

### Muovere

Il giocatore attivo prende il segnalino dell'investigatore e lo piazza su una delle carte Avventura scoperte in gioco oppure sulla scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo. Se egli piazza l'investigatore su una carta Avventura, il giocatore **procede nel tentativo di risolvere le sfide presenti su tale carta Avventura**. Se il giocatore piazza il proprio investigatore sulla scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo, egli **attende sull'Ingresso al Museo** (vedi *"Attendere sull'Ingresso al Museo"* a pag. 8 per maggiori dettagli).

### Provare a risolvere un'Avventura

Se l'investigatore del giocatore attivo è stato posto su una carta Avventura, egli lancia i 6 dadi Verdi nel tentativo di completare una delle sfide elencate sulla carta Avventura.

Nota che gli investigatori possono aggiungere un dado giallo e/o un dado rosso ai dadi da lanciare se gli è consentito farlo a seguito di alcuni effetti di gioco, per esempio se il giocatore ha speso una carta Oggetto Comune o Oggetto Unico. Se un dado è bloccato (vedi *"Carte e Tessere con l'icona dado bloccato"* a pag. 11), tale dado non può essere usato quando si tenta di risolvere una carta Avventura. Questo può comportare l'obbligo di usare meno dei 6 dadi Verdi consentiti normalmente.

### Sfide

Ogni carta Avventura riporta una o più righe di simboli. Ognuna di queste righe rappresenta una sfida, e devono essere tutte completate per poter risolvere la carta Avventura.



Esempio di una Sfida

Ogni simbolo rappresenta un requisito necessario per completare la sfida:



Un numero di risultati investigazione uguale o superiore al valore indicato sul simbolo



Un risultato Pergamena.



Un risultato Minaccia.



Un risultato Terrore.



Due risultati possibili. Un risultato qualunque compreso fra i requisiti indicati assolve la richiesta.



Quando tutti i requisiti richiesti dalla presente sfida sono stati assolti, il giocatore attivo deve avanzare la lancetta dell'Orologio per completare la sfida (vedi "Avanzare la lancetta dell'Orologio" a pag. 9 per maggiori dettagli).



Quando tutti i requisiti richiesti dalla presente sfida sono stati assolti, il giocatore attivo deve scartare il numero di segnalini Sanità Mentale indicati sul simbolo per completare la sfida.



Quando tutti i requisiti richiesti dalla presente sfida sono stati assolti, il giocatore attivo deve scartare il numero di segnalini Ferita indicati sul simbolo per completare la sfida.



Non appena questa icona appare in gioco su una tessera Mostro, o carta Avventura, o carta Mito, un dado del colore corrispondente viene bloccato (vedi "Carte e Tessere con l'icona dado bloccato" a pag. 11 per maggiori dettagli).

## Lanciare i Dadi

Se non specificato diversamente da un altro effetto di gioco, il giocatore attivo lancia 6 dadi verdi all'inizio della fase *Risolvere una Avventura*. Le differenti facce sui dadi verdi sono:



1 Investigazione



2 Investigazioni



3 Investigazioni



Pergamena



Minaccia



Terrore

Il dado giallo di solito è lanciato dopo che il giocatore ha speso un carta Oggetto Comune (vedi "Usare Oggetti e Incantesimi" a pag.9 per maggiori dettagli). E' identico ad un dado verde eccetto che per il fatto che ha una faccia con un risultato di 4 investigazioni al posto della faccia con il risultato Terrore.



Il dado rosso di solito è lanciato dopo che il giocatore ha speso una carta Oggetto Unico (vedi "Usare Oggetti e Incantesimi" a pag.9 per maggiori dettagli). E' identico ad un dado giallo eccetto che ha una faccia con un risultato Jolly al posto di un risultato 1 investigazione. **Un risultato Jolly può essere usato al posto di un risultato 1 Investigazione, Pergamena, Minaccia o Terrore.**



Dopo aver lanciato i dadi, il giocatore compara i risultati ottenuti con i requisiti di ogni sfida indicati sulla carta Avventura su cui risiede il proprio investigatore. **Se il giocatore può completare i requisiti di una singola sfida, allora completa tale sfida.** Se il giocatore non può o non vuole assolvere ai requisiti di almeno una sfida indicati sulla carta Avventura, allora ha fallito il completamento di una sfida.

## Completare una Sfida

Quando un investigatore completa una sfida, cioè ognuno dei requisiti corrisponde ad uno specifico risultato ottenuto con i dadi, **il giocatore piazza un dado con quel risultato sopra l'icona sulla carta Avventura con il corrisponde requisito.** Un dado piazzato su un requisito non può essere lanciato nuovamente durante la corrente fase *Risolvere una Avventura*. Se la sfida richiede al giocatore di avanzare la lancetta dell'Orologio, perdere segnalini Sanità Mentale o Ferita, egli lo fa in questo momento.

Nel caso di risultati Investigazione, un giocatore potrebbe dover piazzare più di un dado sulla carta per assolvere i requisiti di una sfida. Piazzare i dadi extra accanto agli altri usati per completare la sfida.

Nota che un giocatore **può completare solo una sfida alla volta** per ogni lancio di dadi, anche se i risultati gli permetterebbero di assolvere ai requisiti di più sfide.

Un giocatore non può completare una sfida se i requisiti riducono i suoi segnalini di Sanità Mentale o Ferite a 0 o meno. Dopo che un giocatore completa una sfida, se ci sono altre sfide da completare sulla carta Avventura, egli prende tutti i dadi rimanenti (tutti i dadi che ha appena lanciato esclusi quelli piazzati sulle sfide completate) e li rilancia. Egli userà poi i nuovi risultati per tentare di completare le altre sfide sulla carta Avventura.

Una volta che tutte le sfide sulla carta Avventura sono state completate, l'investigatore ha risolto con successo la carta Avventura ed effettua i seguenti passi in ordine:

1. Riceve la ricompensa indicata in basso a destra sulla carta Avventura risolta (vedi "Ricompense e Penalità" a pag. 8).
2. Muove tutti i segnalini degli investigatori presenti sulla carta appena risolta sulla scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo.
3. Rimuove tutti i dadi dalla carta Avventura risolta e prende la carta. Il giocatore può spendere in seguito la carta come Trofeo (Vedi "Spendere i Trofei" a pag. 9).
4. Pesca una nuova carta Avventura per rimpiazzare quella appena risolta.

Il giocatore poi procede con la fase *Avanzamento della lancetta dell'Orologio* del proprio turno.

## Fallire il completamento di una Sfida

Quando un giocatore fallisce il completamento di una sfida ottenendo al tempo stesso almeno un risultato Terrore sui dadi, egli risolve tutti gli Effetti Terrore sulla carta Avventura così come ogni altro presente sulla carta Mito correntemente in gioco (vedi "Risolvere le carte Mito" a pag. 9).



Terrore: You immediately fail this adventure.

Un esempio di Effetto Terrore

Indipendentemente dal fatto che il giocatore attivo debba risolvere o meno degli Effetti Terrore, egli deve poi effettuare una delle seguenti cose:

1. Tentare di completare una Sfida.
2. Fallire la risoluzione della carta Avventura.

Se il giocatore attivo tenta nuovamente di completare una sfida, egli deve scegliere 1 dei dadi lanciati nel precedente tentativo e metterlo da parte. Questo dado non potrà essere lanciato nuovamente durante questa nuova fase *Risolvere una Avventura*.

Se lo desidera, egli può poi scegliere 1 altro dado lanciato nel tentativo precedente per **focalizzarne** il risultato piazzandolo sul proprio segnalino investigatore o su quello di un altro giocatore il cui investigatore sia presente sulla stessa carta Avventura (vedi

## Esempio di completamento di una sfida

All'inizio della propria fase *Risolvere una Avventura*, un giocatore lancia 6 dadi verdi ed ottiene i seguenti risultati:



Egli li compara con i simboli sulla carta Avventura.



Con questi risultati, il giocatore può completare una qualunque delle due sfide. Egli sceglie di completare la seconda sfida, piazzando i dadi sopra le corrispondenti icone dei requisiti.



Nota che anche se l'icona requisito richiede 3 risultati investigazione, l'investigatore dovrà usare 4 risultati investigazione per assolvere il requisito della sfida (visti i risultati ottenuti sui dadi). Il risultato investigazione extra è ignorato. Il giocatore può quindi rilanciare i rimanenti 3 dadi per tentare di completare l'altra sfida.

"Focalizzare e Assistere" a pag. 10).

Infine, il giocatore prende tutti i dadi rimanenti dal tentativo precedente e li rilancia per tentare nuovamente di completare una sfida. Se un giocatore è impossibilitato a completare una sfida qualunque presente sulla carta Avventura in base ai dadi che può lanciare, egli automaticamente ha fallito la risoluzione della carta Avventura.

Quando un giocatore fallisce la risoluzione di una carta Avventura, egli subisce le penalità indicate sulla carta (vedi "Ricompense e Penalità" nella pagina successiva per maggiori dettagli) e rimuove tutti i dadi dalla carta eccetto quelli eventualmente posti sopra l'icona dado bloccato. Il giocatore poi procede con la fase *Avanzamento della lancetta dell'Orologio* del proprio turno.

## Ricompense e Penalità

Quando un giocatore risolve con successo una carta Avventura, riceve la ricompensa indicata nell'angolo in basso a destra della carta. Quando fallisce la risoluzione di una carta Avventura, subisce le penalità indicate nell'angolo in basso a sinistra della carta. Nota che qualche volta una ricompensa potrebbe non costituire una beneficio per il giocatore o una penalità potrebbe aiutarlo. Le Ricompense e le Penalità possono includere:



Esempio di Penalità



Esempio di Ricompensa



**Oggetti Comuni:** Per ognuna di queste icone, pesca 1 carta Oggetto Comune dal mazzo degli carte Oggetti Comuni.



**Oggetti Unici:** Per ognuna di queste icone, pesca 1 carta Oggetto Unico dal mazzo delle carte Oggetti Unici.



**Incantesimi:** Per ognuna di queste icone, pesca 1 carta Incantesimo dal mazzo delle carte Incantesimo.



**Indizio:** Per ognuna di queste icone, riceve 1 segnalino Indizio.



**Alleato:** Per ognuna di queste icone, pesca 1 carta Alleato dal mazzo delle carte Alleato.



**Segno degli Antichi:** Per ognuna di queste icone, piazza 1 Segno degli Antichi sulla carta del Grande Antico. Se il numero dei Segni degli Antichi posti sulla carta è uguale o maggiore del valore di soglia dei Segni degli Antichi indicato sulla carta (vedi "Anatomia di una carta Grande Antico" a pag. 4), gli investigatori hanno vinto il gioco.



**Varco:** Per ognuna di queste icone, pesca 1 carta Avventura nei Mondi Esterni (vedi "Mondi Esterni" sotto) e la piazza sotto le sei carte Avventura normali.



**Sanità Mentale:** Per ognuna di queste icone perde 1 segnalino Sanità Mentale.



**Ferita:** Per ognuna di queste icone perde 1 segnalino Ferita.



**Mostro:** Per ognuna di queste icone appare un Mostro.



**Destino:** Per ognuna di queste icone, aggiunge un gettone Destino sul Tracciato del Destino (vedi "Tracciato del Destino" a pag. 11).

## Mondi Esterni

Le carte Avventura nei Mondi Esterni sono avventure difficili ma gratificanti che entrano in gioco solo come risultato di una ricompensa. Quando una carta Avventura nei Mondi Esterni entra in gioco, viene posta sotto le sei carte Avventura normale. Un numero qualsiasi di carte Avventura nei Mondi Esterni possono trovarsi in gioco contemporaneamente, ma non vengono mai sostituite quando risolte.

## Ordine delle Sfide

Tipicamente i giocatori possono completare le sfide sulle carte Avventura in qualsiasi ordine. La sola eccezione è quando un carta Avventura ha delle frecce poste sul lato sinistro. Queste frecce indicano che il giocatore deve completare le sfide in ordine, iniziando da quella più in alto e proseguendo a scendere. I giocatori non possono completare una sfida di questa carta Avventura finché non hanno completato la sfida precedente.



Esempio di freccia su una carta Avventura

## Attendere sull'Ingresso al Museo

Se il segnalino dell'investigatore del giocatore attivo si trova sulla scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo dopo la fase Movimento, egli sceglie 1 delle 3 attività elencate sulla scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo — Curarsi, Cercare fra gli Oggetti smarriti o Comprare un Souvenir — ed eseguire tale attività.

**Curarsi:** Il giocatore sceglie di effettuare una (e solo una) delle seguenti attività: Recuperare 1 Ferita e 1 Sanità Mentale gratis, pagare 2 Trofei per recuperare tutti le Ferite o la Sanità Mentale, o pagare 4 Trofei per recuperare sia tutte le Ferite che tutta la Sanità Mentale.

**Cercare fra gli Oggetti smarriti:** Il giocatore lancia un dado verde, consulta la tabella sulla scheda di Riferimento dell'Ingresso al Museo, e quindi risolve gli effetti associati al risultato del dado in base a quanto indicato sulla tabella.

**Comprare un Souvenir:** Il giocatore compra uno (e solo uno) degli oggetti elencati, spendendo Trofei per pagarlo (vedi "Spendere e Perdere Trofei" sotto.)

## Spendere e Perdere Trofei

Quando un giocatore risolve con successo una carta Avventura o completa la sfida su una tessera Mostro, egli tipicamente riceve queste carte o tessere e potrà successivamente spendere questi Trofei (per esempio quando esegue l'acquisto di una abilità di un souvenir sull'Ingresso al Museo). L'ammontare di Trofei che vale una carta Avventura o tessera Mostro è stampato sulla carta o tessera stessa.



Dettaglio di una carta Avventura che vale 2 Trofei



Dettaglio di una tessera Mostro che vale 1 Trofeo

Una situazione che potrebbe avvenire è quella in cui un investigatore desidera spendere o deve perdere 1 Trofeo, ma non possiede una carta Avventura o tessera Mostro che vale meno di 2 Trofei. Similmente potrebbe voler spendere o dover perdere solo 2 Trofei, ma non ha carte Avventura o tessera Mostro che valgono meno di 3 Trofei. In questo caso, egli può spendere una carta o tessera di valore maggiore per effettuare l'acquisto o assolvere alla penalità, ma non riceverà alcun beneficio per i Trofei extra spesi o persi, ne riceverà alcun carta o tessera di resto.

## Avanzare la lancetta dell'Orologio

Il giocatore attivo avanza le lancette dell'Orologio. Per far questo sposta la lancetta in senso orario avanti di 3 ore. Così, se la lancetta segna le XII, il giocatore attivo la sposterà fino a raggiungere le ore III. La lancetta può essere posta solo sulle ore III, VI, IX, o XII.

Se il giocatore attivo avanza la lancetta fino alle ore XII (mezzanotte) (o se egli avanza la lancetta fino alla mezzanotte in qualunque momento durante il suo turno), egli risolve tutti gli effetti in gioco che indicano "a mezzanotte". Egli poi pesca una nuova carta Mito e la risolve, piazzandola accanto al mazzo delle carte Mito sopra le carte Mito che erano state giocate precedentemente. Le carte Mito sono pescate e risolte solo nei turni nei quali la lancetta dell'orologio raggiunge la mezzanotte.

## Risolvere le carte Mito

Ogni carta Mito è formata da due parti, l'Effetto Immediato e l'Effetto Permanente. L'Effetto Immediato, quello nella parte superiore della carta, è un effetto che ha luogo non appena la carta viene pescata, e di solito richiede al giocatore attivo di aggiungere dei gettoni Destino al Tracciato del Destino oppure pescare una tessera Mostro (vedi "Mostri" a pag. 11).

L'Effetto Permanente, quello nella parte inferiore della carta, fornisce regole speciali che vengono applicate al gioco finché non viene pescata la prossima carta Mito oppure l'effetto viene applicato la prossima volta che la lancetta raggiunge la mezzanotte e gli altri effetti applicabili "a mezzanotte" sono stati risolti.



**Example:** Dopo aver avanzato la lancetta sulla mezzanotte, il giocatore attivo risolve gli effetti che si scatenano a mezzanotte e poi pesca la carta Mito mostrata a sinistra. Egli prima risolve gli effetti immediati indicati nella metà superiore della carta, pesca e posiziona una tessera Mostro (vedi "Mostri" a pag. 10 per maggiori informazioni).

L'effetto permanente, in questo caso, ha effetto la prossima volta che la lancetta raggiunge la mezzanotte, e in quel momento tutti gli investigatori perdono 2 Ferite.

Dopo aver completato la fase Avanzamento della lancetta dell'Orologio, il turno del giocatore attivo è concluso e il giocatore alla sua sinistra inizia il suo turno.

## Altre regole

La seguente sezione descrive le regole addizionali che si applicano al gioco *Elder Sign*.

## Usare Oggetti e Incantesimi

Un giocatore può spendere uno o più carte di Oggetti Comuni, Oggetti Unici o Incantesimo prima di ogni lancio mentre il proprio investigatore si trova su una carta Avventura. Ogni volta che una carta Oggetto o Incantesimo viene spesa o scartata, essa viene posta coperta in fondo al mazzo corrispondente.

Sebbene molti Oggetti Comuni, Oggetti Unici e Incantesimi sono simili ad altre carte dello stesso tipo, alcune hanno abilità speciali che sono descritte sulla singola carta.

**Oggetti Comuni:** Molti Oggetti Comuni permettono al giocatore di giocare la carta per poter aggiungere un dado giallo alla propria riserva di dadi da lanciare. Ciò è indicato dalla seguente icona:



**Oggetti Unici:** Molti Oggetti Unici permettono al giocatore di giocare la carta per poter aggiungere un dado rosso alla propria riserva di dadi da lanciare. Ciò è indicato dalla seguente icona:



Ogni dado aggiunto dopo aver giocato una carta Oggetto Comune o Unico rimane nella disponibilità del giocatore finché non sarà usato come dado di scarto a seguito di un fallimento sul completamento di una sfida o sarà usato per completare una sfida. In ogni caso, il dado viene rimosso dalla disponibilità del giocatore attivo alla fine del suo turno.

**Incantesimi:** Molti incantesimi permettono al giocatore di piazzare in gioco una carta incantesimo immediatamente prima di lanciare i dadi. Dopo di ciò, e dopo aver lanciato i dadi, il giocatore ne sceglie uno, senza cambiare il risultato ottenuto, e lo posiziona sulla carta Incantesimo sopra la seguente icona:



Mentre un dado è su una carta incantesimo, non viene rilanciato quando il giocatore attivo prova a completare una sfida, ma il risultato del dado può essere utilizzato per soddisfare un requisito della sfida. Solo un dado può essere posizionato su una carta incantesimo (salvo se indicato diversamente sulla carta) e un dado su questa carta vi rimane finché non sarà utilizzato per completare una sfida.

Un dado può rimanere su una carta Incantesimo per un numero qualunque di turni prima di essere utilizzato. Il giocatore attivo può sempre usare un dado su una carta Incantesimo per completare una sfida indipendentemente da chi ha giocato la carta Incantesimo.

Una volta che tutti i dadi sulla carta sono stati usati per completare una sfida, la carta Incantesimo viene rimessa coperta sotto al mazzo delle carte Incantesimo.

## Usare gli Alleati

Ogni alleato ha una differente abilità, descritta sulla relativa carta. Vedi ogni singola carta Alleato per maggiori informazioni.

## Usare gli Indizi

Dopo ogni lancio di dadi fatto per completare una sfida, un giocatore può spendere uno dei propri segnalini Indizio per rilanciare tutti o solo alcuni dei dadi nella propria disponibilità prima di determinare se ha completato qualche sfida sulla carta Avventura. Un giocatore può spendere quanti segnalini Indizio desidera per rilanciare i dadi. I segnalini Indizio spesi vengono rimessi nella riserva comune dei segnalini Indizio.

## Focalizzare e Assistere

Dopo aver effettuato un lancio di dadi che ha portato ad un fallimento nel tentativo di completare una sfida, un giocatore può scegliere di **Focalizzare** un risultato o usare un altro investigatore presente sulla stessa carta Avventura per farsi **Assistere**.

In qualunque caso, il giocatore attivo sceglie un dado fra quelli appena lanciati, e senza cambiare il risultato ottenuto, lo posiziona sul segnalino dell'investigatore. Nel caso di una Focalizzazione il giocatore attivo piazza il dado sul segnalino del proprio investigatore. Nel caso di una Assistenza, il giocatore attivo piazza il dado sul segnalino di un investigatore presente sulla stessa carta Avventura. Nota che il giocatore attivo deve mettere comunque via anche un dado a causa del fallimento nel completare una sfida (vedi "Completare una Sfida" a pag. 6).

In qualunque caso, questo dado non viene rilanciato quando il giocatore prova nuovamente a completare una sfida, ma il risultato del dado può essere usato per assolvere ad un requisito della sfida. Su un segnalino di un investigatore può essere posto solo 1 dado, e il dado rimane sul segnalino finché non sarà utilizzato per completare una sfida o termina il turno del giocatore attivo. Un giocatore non può Focalizzare o ricevere Assistenza utilizzando un segnalino di un investigatore con già piazzato sopra un dado.

Un giocatore non può mai piazzare più di un dado per ogni lancio su un segnalino Investigatore sia che usi la Focalizzazione che l'Assistenza. Se il giocatore attivo non è nelle condizioni di completare una sfida sulla carta Avventura, ogni investigatore che ha prestato una Assistenza (cioè gli investigatori che non appartengono al giocatore attivo, ma che hanno un dado sul relativo segnalino) devono perdere un segnalino Sanità Mentale o un segnalino Ferita.

## Mostri

Quando un effetto di gioco enuncia "appare un mostro" il giocatore attivo pesca una tessera Mostro a caso dalla riserva dei Mostri, e la posiziona sopra una sfida Mostro, che è una sfida particolare su una carta Avventura. Tale sfida è riconoscibile perché ha i bordi completamente o parzialmente colorati di bianco.

Una sfida mostro vuota è una sfida che non ha requisiti presenti all'interno del bordo bianco. Quando una tessera Mostro viene piazzata su lo spazio di una sfida mostro vuota, questa diviene una sfida aggiuntiva della carta Avventura. Viene trattata come tutte le altre sfide e deve essere anch'essa completata con successo per risolvere la carta Avventura. Nota che una sfida Mostro vuota che non ha una tessera Mostro sopra viene ignorata quando si risolve la carta Avventura.



Una Sfida Mostro vuota



Una tessera Mostro posta sopra una Sfida Mostro Vuota

Una sfida mostro completa è una sfida che ha tutti i propri requisiti circondati da un bordo di colore bianco. Quando una tessera mostro viene posta sopra una sfida mostro completa, questa rimpiazza totalmente tale sfida. Viene trattata come le altre sfide, e devono essere tutte completate per risolvere la carta Avventura.

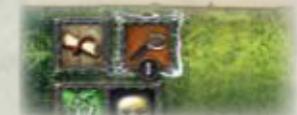


Una Sfida Mostro Completa



Una tessera Mostro posta sopra una Sfida Mostro Completa

Una sfida mostro parziale è una sfida che ha alcuni requisiti che non sono circondati da un bordo di colore bianco. La tessera Mostro viene posta solo sopra i requisiti che sono contornati da un bordo di colore bianco. I requisiti sopra la tessera Mostro quindi sono in aggiunta a quelli della carta non coperti dalla tessera Mostro, e devono essere tutti assolti per completare la sfida.



Una Sfida Mostro Parziale



Una tessera Mostro posta sopra una Sfida Mostro Parziale

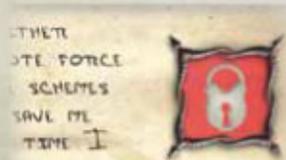
Se ci sono spazi per diverse sfide mostro in gioco, il giocatore attivo sceglie su quale piazzarci sopra la tessera Mostro. Se non ci sono spazi per sfide mostro in gioco senza una tessera Mostro sopra, il giocatore attivo sceglie una carta Avventura qualunque e posiziona la tessera Mostro sotto l'ultima sfida presente sulla carta, aggiungendo di fatto una sfida addizionale alla carta Avventura.

Una volta che un investigatore ha risolto una carta Avventura con una tessera Mostro sopra, egli rimuove tutti i dadi dalla tessera e riceve la tessera Mostro assieme alla carta Avventura risolta, e riceve anche la ricompensa indicata dietro alla tessera Mostro.

Se un giocatore completa con successo una o più sfide di una tessera Mostro (o una sfida che include una tessera Mostro, come nel caso delle sfide Mostro parziali) prima di fallire nella risoluzione della carta Avventura sulla quale si trova, guadagna comunque la tessera Mostro, rimuove tutti i dadi dalla tessera, riceve la tessera Mostro e guadagna la ricompensa indicata dietro alla tessera Mostro ricevuta. Questo avviene prima che l'investigatore subisca le penalità per aver fallito la risoluzione della carta Avventura.

## Carte e Tessere con l'icona dado bloccato

Alcune carte Avventura e tessere Mostro, hanno riportata un'icona di dado bloccato. Quando una di queste icone appare, il giocatore attivo deve immediatamente piazzare 1 dado del corrispondente colore sopra questa icona. Nel caso di un dado verde, il giocatore attivo, sceglie quale dado piazzare sopra l'icona di dado bloccato. Deve piazzare il dado sopra questa icona anche se il dado era già posto sopra una carta Incantesimo o su un segnalino Investigatore, ma non può spostare un dado che è già bloccato su un'altra carta o tessera. Finché tale carta Avventura non sarà risolta, o la carta Mito non avrà più effetto, o la sfida della tessera Mostro non sarà completata, tale dado non potrà essere rilanciato ne e il suo risultato essere utilizzato per completare una sfida.



Una icona di dado rosso bloccato su una carta Avventura



Una icona di dado verde bloccato su una tessera Mostro

## Essere Divorati

Se la Sanità Mentale di un investigatore, o le sue Ferite, o entrambe vengono ridotte a zero o meno, esso è divorato. Quando un investigatore è divorato, aggiungere un gettone Destino al Tracciato del Destino e rimettere il segnalino e la carta dell'investigatore nella scatola. Poi prendere tutti le sue carte Oggetto, Alleato, e tutte le carte Avventura reclamare come Trofei e rimetterle coperte sotto al rispettivo mazzo. Rimettere ogni tessera Mostro reclamata come Trofeo nella riserva dei Mostri e i segnalini Indizio nella riserva comune.

Il giocatore quindi riceve un nuovo investigatore (uno che non è stato usato in precedenza durante la stessa partita) come descritto al punto 6 della preparazione a pagina 4, incluso gli Oggetti iniziali, ecc. Il nuovo investigatore inizia con il valore massimo di segnalini Sanità Mentale e Ferite, e il giocatore può usare il suo nuovo investigatore già dal suo prossimo turno. Se l'investigatore del giocatore attivo viene divorato, il giocatore deve comunque svolgere la fase *Avanzamento della lancetta dell'Orologio* durante il suo turno (ma non le altre fasi).

Se non ci sono investigatori rimasti da scegliere, il giocatore è eliminato dal gioco, ma può comunque vincere se gli investigatori rimanenti riescono a collezionare sufficienti Segni degli Antichi per vincere o sconfiggere il Grande Antico dopo che si è risvegliato.

## Il Tracciato del Destino

Quando ai giocatori viene indicato di aggiungere un gettone Destino sul Tracciato del Destino, il giocatore attivo piazza un gettone Destino sul primo spazio del tracciato che non ha ancora un gettone sopra. I gettoni Destino vengono piazzati ad iniziare dal primo spazio in alto a sinistra e continuando con le righe successive da sinistra verso destra.



Una icona Mostro sul Tracciato del Destino

Quando un gettone destino viene posto su uno spazio dove è presente l'icona Mostro, allora compare un nuovo Mostro in gioco (vedi "Mostri" a pag. 11). Quando l'ultimo spazio del Tracciato del Destino viene coperto con un gettone, il Grande Antico si risveglia e gli investigatori dovranno confrontare l'orribile creatura in combattimento.

## Combattere contro il Grande Antico

Quando un gettone Destino viene posto sull'ultimo spazio del Tracciato del Destino, il Grande Antico si risveglia immediatamente. Se l'ultimo gettone Destino viene posto sul Tracciato come risultato di una ricompensa o penalità ricevuta da un investigatore, le altre ricompense e penalità si applicano prima che il Grande Antico si risvegli. Se un effetto di gioco risveglia il Grande Antico prima che sia stato riempito il Tracciato del Destino, vengono posti sul Tracciato del Destino tanti gettoni Destino quanti necessari a riempire il Tracciato.

Immediatamente dopo che il Grande Antico si risveglia (e il Tracciato del Destino è stato riempito), tutti i segnalini degli investigatori vengono spostati sulla carta del Grande Antico. I giocatori non possono muovere i propri investigatori da questa carta per il resto della partita a meno che il proprio investigatore venga divorato. Nota che una volta che il Grande Antico si è risvegliato, ignorare gli *Effetti Permanenti* dell'ultima carta Mito pescata.

Se il Grande Antico si è risvegliato in un momento qualunque durante il turno del giocatore attivo che non sia nella fase *Avanzamento della lancetta dell'Orologio*, il giocatore attivo procede immediatamente con la fase *Avanzamento della lancetta dell'Orologio*.

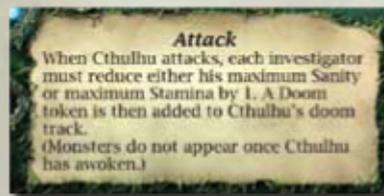
Non appena il Grande Antico si risveglia, il turno dei giocatori non è più formato dalle stesse fasi effettuate in precedenza durante la partita. Al loro posto, ogni giocatore effettuerà le seguenti fasi in ordine durante il proprio turno:

1. **Attacco al Grande Antico:** Il giocatore attivo lancia i dadi nel tentativo di completare la sfida di combattimento del Grande Antico per rimuovere un gettone Destino dal Tracciato del Destino.
2. **Avanzamento della lancetta dell'Orologio:** Il giocatore attivo avanza la lancetta dell'Orologio ed ogni volta che ritorna sulla mezzanotte, il giocatore risolve un attacco effettuato dal Grande Antico.

Durante la fase *Attacco al Grande Antico*, il giocatore attivo lancia i dadi come avrebbe fatto per tentare di risolvere una sfida di una carta Avventura. Ogni Grande Antico ha una sfida di combattimento stampata sulla sua carta. Ogni volta che l'investigatore attivo completa questa sfida, rimuove un gettone Destino dal Tracciato del Destino. Gli investigatori possono completare la sfida un numero qualsiasi di volte durante la fase *Attacco al Grande Antico* (ma solo una volta per ogni lancio di dadi).

Se un investigatore non può completare la sfida, egli deve mettere un dado da parte e tentare nuovamente a completare la sfida di combattimento o fallire la rimozione di un gettone Destino dal Tracciato. Gli investigatori non possono focalizzare un risultato o ricevere Assistenza da altri investigatori, ma possono spendere carte di Oggetti Comuni, Unici e Incantesimo. Quando un giocatore fallisce la rimozione di un gettone Destino dal tracciato, non subisce alcuna penalità, ma procede semplicemente con la fase *Avanzamento della lancetta dell'Orologio* del proprio turno.

La lancetta dell'Orologio avanza come di consueto anche durante la battaglia contro il Grande Antico. Tuttavia, anziché pescare una carta Mito quando la lancetta raggiunge la mezzanotte, i giocatori devono risolvere un attacco effettuato dal Grande Antico come indicato sulla sua carta. Ogni giocatore il cui investigatore viene divorato durante il combattimento è eliminato dal gioco, ma può comunque vincere contro il gioco se gli investigatori rimanenti sconfiggono il Grande Antico. Se tutti gli investigatori vengono divorati durante la battaglia i giocatori anno perso contro il gioco.



**Esempio:** Durante la fase *Avanzamento delle lancette dell'Orologio*, dopo che il Grande Antico si è risvegliato, il giocatore attivo avanza la lancetta fino alla mezzanotte. In questo caso, ogni investigatore deve ridurre il

proprio valore massimo di Sanità Mentale e Ferite di 1. Il giocatore attivo poi aggiunge un gettone Destino al Tracciato del Destino. Se il Tracciato del Destino è nuovamente riempito, non viene aggiunto alcun gettone Destino addizionale.

## Fine del Gioco

Tutti gli investigatori, incluso quelli che sono stati divorati, vincono contro il gioco se gli investigatori sono riusciti a collezionare un numero di Segni degli Antichi uguale o superiore al valore di soglia dei Segni degli Antichi indicato sulla carta del Grande Antico, oppure se sono riusciti a rimuovere tutti i gettoni Destino dal Tracciato del Destino durante il combattimento contro il Grande Antico. Gli investigatori perdono se tutti gli investigatori sono divorati mentre combattono nella battaglia finale contro il Grande Antico.

## Crediti

**Creatori del gioco:** Richard Launius e Kevin Wilson

**Produttori:** Adam Sadler e Tim Uren

**Editazione & Correzioni:** Benjamin Marshalkowski

**Grafica:** Dallas Mehlhoff

**Direttore Direzione Artistica:** Andrew Navaro

**Direzione Artistica:** Zoë Robinson

**Illustrazione della copertina:** Anders Finér

**Playtesters:** David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Adam Sadler, Brady Sadler, Christopher Seefeld

**Gestione della Produzione:** Eric Knight

**Produttore Esecutivo:** Michael Hurley

**Progettista Esecutivo del Gioco:** Corey Konieczka

**Editore:** Christian T. Petersen

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica permissione. Elder Sign, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, e il logo della FFG sono marchi registrati dalla Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha sede in 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al 651-639-1905. Conservare queste informazioni per le vostre annotazioni. I componenti effettivi potrebbero variare rispetto a quelli illustrati. Fatto in Cina.

**Traduzione in Italiano di Francesco Neri**

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

