

THE CLUB  
KRZYSZTOF WOLICKI

# ENCLAVE

## ZAKON KRANCA SWIATA

MAJA LIDIA KOSSAKOWSKA

### INTRODUZIONE

Dodici capi spirituali, conosciuti come i Maestri di Brilliance, hanno guadagnato influenza e molti seguaci per portare una fine inaspettata al mondo, nella notte del solstizio, esattamente come era stato predetto dalle loro profezie.

Qualunque persona può immaginare cosa accadde quella notte. Durante quel tragico spettacolo, i Maestri di Brilliance separarono il buono dal cattivo. Presero i prescelti nel bel piccolo inferno che avevano costruito per loro della dimensione superiore – da qualche parte alle porte dell'aldilà. Nessuno sapeva come ci fossero arrivati e come fossero riusciti a modificare la realtà. L'unica cosa certa era che avevano ottenuto tutto questo potere grazie ad una rigorosa collaborazione.

La fine del mondo provocata dai saggi ragazzi non è stata così perfetta come avevano previsto. Presto si scoprì che alcune delle persone che furono lasciate a sé stesse nelle rovine del mondo passato avevano l'abilità di infiltrarsi nel regno dei Maestri di Brilliance. Forse la forza usata per distruggere il mondo aveva lasciato una traccia? O forse il passaggio nell'altro mondo non era così difficile, dopo tutto? Il primo a scoprire questa capacità in sé fu Jonas Arvani. Poco dopo, scoprendo che non era l'unico, formò una gilda.

L'abilità imbarco – la capacità di saltare nella dimensione superiore, dove i Maestri di Brilliance hanno costruito la loro contorta utopia - ben presto si rivelò un enorme business. Non tutti riuscirono a seguire le rigide regole della gilda. Cominciarono quindi ad apparire delle gilde competitive, meno efficienti e meno affidabili.

Il compito dei ladri, allenati dalla gilda dei saccheggiatori, era quello di rubare le invenzioni e i dispositivi dalla Enclave dei Maestri di Brilliance. Tali oggetti divennero artefatti nel mondo in rovina. I più preziosi prizes sono gli schemi di costruzione, che permettono all'umanità di ricreare i dispositivi perduti, di modo che passano a servire ancora una volta la gente.

**Durante il gioco (che dura 6 turni) i giocatori dovranno:**

- Migliorare la condizione fisica e mentale dei propri ladri
- Migliorare la macchina del salto (sarcofago e sesamo)
- Comprare oggetti per proteggere i ladri dalle trappole mortali dell'Enclave dei Maestri di Brilliance
- Comprare i farmaci necessari per curare i danni fisici e mentali dei propri ladri
- Eseguire gli imbarchi verso l'Enclave dei Maestri di Brilliance per ottenere preziosi prizes e conoscenze
- Eseguire il lavoro per Shepherd senza alcun rischio, ma con meno profitti
- Visitare l'Oracolo per guardare nel futuro e prendere l'iniziativa nel turno seguente
- Utilizzare le carte più importanti del gioco nella località "Towards the Tree"

### SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo principale del gioco è quello di diventare il prescelto del mistico Albero. Il giocatore che raccoglie più punti vittoria o 4 gettoni Albero vince il gioco.

Enclave può essere giocato da 2 a 4 giocatori. Il tempo di gioco dipende dal numero di giocatori. Una partita dura circa 2 ore.

## COMPONENTI DI GIOCO

- Tabellone
- Regole



4 plancia ladro



18 carte trappola



18 carte pryze



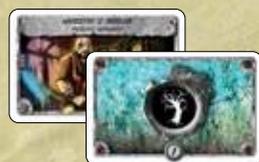
12 carte Maggot's Outlet



18 carte missione Enclave



34 carte Knives Square



15 carte albero



4 gruppi di carte azione del giocatore (6 carte ciascuno)



4 gettoni In Sync



30 gettoni Conoscenza



10 gettoni albero



5 gettoni fase iniziativa



4 gettoni preparazione



4 gettoni annullamento critico



x 35



x 15



x 10

60 gettoni moneta

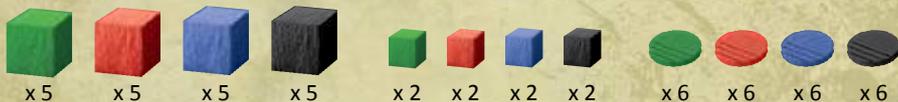


5 segnalini albero in legno



1 segnalino turno in legno

4 gruppi di segnalini giocatore in legno in 4 colori  
(5 cubi grandi – segnalini azione, 2 cubi piccoli – segnalini di condizione massima, 6 dischi rotondi – segnalini percorso punti, condizione attuale e ordine giocatore)



## PREPARAZIONE DELLA PARTITA

**NOTA:** prima della prima partita, defustellare delicatamente i gettoni

1. Mettere il tabellone nel centro del tavolo
2. Ogni giocatore sceglie o pesca una plancia ladro **A**
3. Ogni giocatore prende un gruppo di 6 carte **B** azione (contrassegnate con il ritratto del ladro sul retro) così come un gruppo di segnalini giocatore in legno dello stesso colore (5 cubi grandi, 2 cubi piccoli, 6 dischi rotondi)
4. Determinare l'ordine di gioco in ogni turno utilizzando uno dei seguenti metodi:

**Metodo I** – Estrazione (per principianti)

Determinare casualmente l'ordine di gioco e segnarlo sul percorso ordine turno **C** utilizzando i segnalini giocatore rotondi. Distribuire, secondo l'ordine turno, le monete: **D** il 1° giocatore riceve monete per un valore totale di 8, il 2° giocatore per un valore totale di 9, il 3° giocatore per un valore totale di 10 e il 4° giocatore per un valore totale di 11.

**Metodo II** – Asta (per giocatori esperti)

Ogni giocatore riceve monete per un valore totale di 11 come dotazione di partenza. A caso, si stabilisce il primo giocatore a fare l'asta. Ogni giocatore in ordine (in senso orario) dichiara una somma di monete. Non si può dichiarare lo stesso valore di un altro giocatore, a meno che sia "0". Il giocatore che ha offerto di più, piazza il proprio segnalino giocatore sul primo spazio del percorso ordine turno. I segnalini dei giocatori rimanenti vengono piazzati sul percorso ordine turno a seconda delle loro offerte. Tutti i giocatori che hanno offerto più di "0", pagano la somma dichiarata alla banca. I giocatori che hanno offerto "0" vengono piazzati per ultimi in base all'ordine delle loro offerte.

5. Ogni giocatore piazza i propri segnalini come segue:

- 4 dischi vengono piazzati sulla plancia ladro, sugli spazi "0" dei percorsi condizione fisica **E1** e mentale **E2**, sul percorso sesamo **E3** e sullo spazio 2 del percorso sarcofago **E4**
- Il 5° disco rotondo si piazza sul percorso punti **F**

6. Ogni giocatore riceve 4 carte Knives Square **G**, contrassegnate dallo stesso colore del colore dei propri segnalini (visibile in basso a queste carte ). Queste carte proteggono i ladri dalle trappole che incontrano in una missione. In una partita a 2 giocatori rimuovere dal mazzo carte Knives Square tutte le carte con il simbolo  (si trova in fondo alla carta).

7. Mescolare ogni mazzo di carte separatamente e piazzarli negli appositi spazi:

- Maggot's Outlet: **H** 4 carte scoperte e il mazzo di carte coperto. In una partita a 2 giocatori piazzare solo 3 carte sugli spazi di partenza a partire dal lato sinistro.
- Knives Square: **I** 4 carte scoperte e il mazzo di carte coperto. In una partita a 2 giocatori piazzare solo 3 carte sugli spazi di partenza a partire dal lato sinistro.
- Imbarco verso l'Enclave: **J** 1 carta scoperta per ogni giocatore sugli spazi, partendo dal lato sinistro, e il mazzo di carte coperto.
- Carte Trappola e pryze: **K** i mazzi di carte coperti sugli appositi spazi del tabellone.
- Towards the Tree: **L** piazzare una carta, pescata a caso, scoperta su ognuno dei livelli dell'Albero (in base ai simboli sul retro di queste carte ). Riporre le restanti carte Albero nella scatola. I giocatori esperti possono scegliere la combinazione di queste carte.

**Suggerimenti di composizione di carte Albero per la prima partita:**

- Livello 1. Loki
- Livello 2. Alba Chryzostom
- Livello 3. Dottor Tertius
- Livello 4. Amber Svensen
- Livello 5. Talking Foxes

8. Piazzare 5 gettoni Albero su ciascun livello, in **M** base al numero dei giocatori:

- 4 giocatori – fino al numero 10
- 3 giocatori – fino al numero 9
- 2 giocatori – fino al numero 7

9. Piazzare il segnalino turno sul primo livello dell'Albero **N**

10. Piazzare i segnalini Fase Iniziativa e gli altri segnalini vicino al tabellone, così che siano visibili a tutti i giocatori. **O**



## PLANCIA LADRO

In Enclave, i ladri sono il cuore del gioco. Attraverso loro, i giocatori influenzano gli eventi sul tabellone. Si deve provare a sviluppare le loro abilità prendendo le azioni più costose. I giocatori possono comprare l'equipaggiamento necessario, eseguire imbarchi pericolosi verso l'Enclave dei Maestri di Brilliance, ottenere esperienza e oggetti preziosi.

La plancia ladro di ogni giocatore evidenzia i livelli correnti e ottimali delle sue condizioni fisiche e mentali, così come il livello di aggiornamento della macchina. I giocatori possono migliorare questi parametri comprando e guadagnando carte miglioramento.



La plancia ladro include:

PERCORSI CONDIZIONE FISICA  E MENTALE 

Su questi percorsi, i giocatori segnano i danni fisici e mentali che il loro ladro può subire durante una missione. All'inizio del gioco, i segnalini vengono piazzati sulla **posizione di partenza – numerata con 0**. I dischi rotondi indicano la condizione corrente del ladro, mentre i cubi piccoli indicano il loro valore ottimale. All'inizio della partita entrambi i segnalini sono piazzati nella stessa posizione. Sui percorsi condizione fisica e mentale sono visibili due livelli aggiuntivi: condizione critica (sfondo rosso sotto il numero) e condizione ottimale (sfondo verde sotto il numero). Le regole che controllano questi livelli sono descritte nella sezione "Imbarco verso l'Enclave" del regolamento. Durante la partita, i segnalini condizione fisica e mentale indicano valori tra -5 e +5. Vanno ignorati tutti i cambiamenti che comporterebbero lo spostamento dei segnalini oltre questi valori.

PERCORSO SESAMO 

Sesamo è una macchina responsabile di materializzare i pryze rubati dall'Enclave nel mondo post-apocalittico. La qualità di sesamo influenza direttamente la qualità e il valore di mercato degli oggetti materializzati. Il valore corrente di sesamo viene sommato al valore base del pryze. **Il valore di partenza di sesamo è 0** e non può essere più di +6.

PERCORSO SARCOFAGO 

Sarcofago è una parte della macchina del salto, responsabile del trasporto dei ladri insieme ai piccoli oggetti nell'Enclave dei Maestri di Brilliance. Migliore è la qualità del sarcofago, e in una missione il ladro potrà trasportare più oggetti protettivi. **Il livello di partenza di sarcofago permette ai ladri di trasportare massimo 2** carte protezione in una missione. Il valore più alto di sarcofago permette al ladro di trasportare fino a 5 carte in una missione.

### MIGLIORAMENTI

I miglioramenti possono essere ottenuti come pryze durante una missione, o comprati in due locazioni: nella Knives Square e in Maggot's Outlet. Il giocatore che ha comprato o ottenuto un miglioramento, può incrementare le condizioni del ladro o migliorare il sesamo o il sarcofago. I bonus di ogni caratteristica si possono sommare ma non possono eccedere il valore massimo di qualsiasi di questi percorsi.

Spazi miglioramento ladro e macchina:



Ogni giocatore può comprare o ottenere al massimo 2 carte miglioramento ladro. Queste carte possono aumentare i livelli massimi delle condizioni fisiche e mentali (costose operazioni o pericolosi tatuaggi). Ogni giocatore può anche ottenere o comprare 2 carte miglioramento macchina, che aumentano i livelli sesamo o sarcofago.

Le carte Miglioramenti vengono infilate sotto la plancia ladro negli appositi spazi (i valori dei miglioramenti devono essere visibili).

Ogni volta che un miglioramento del ladro viene aggiunto o rimosso, la modifica è riportata sul segnalino cubo piccolo (condizione ottimale) così come sul disco rotondo (condizione corrente). Ogni volta che un miglioramento di una macchina viene aggiunto o rimosso, la modifica è riportata sul segnalino rotondo del percorso sesamo e/o sarcofago.

**Quando un giocatore ottiene un nuovo miglioramento:**

1) Se un giocatore non ha uno spazio miglioramento libero, è necessario rimuovere un miglioramento esistente dello stesso tipo prima di sostituirlo con uno nuovo. Il miglioramento rimosso viene messo nella relativa pila degli scarti e il giocatore non riceve nessuna ricompensa per questo miglioramento. I segnalini sulla plancia ladro vengono modificati a mostrare i nuovi valori massimi.

2) Il giocatore infila la nuova carta sotto la plancia ladro nello spazio relativo con lo stesso simbolo del miglioramento così che siano visibili i valori bonus della carta miglioramento.

3) Il giocatore sposta i segnalini sulla carta ladro così che rappresentino i nuovi valori massimi.

**Esempio:** Ogni volta che un giocatore aggiunge/rimuove un miglioramento fisico o mentale, sposta i segnalini valore corrente e massimo dello stesso numero.

Aggiungere un miglioramento



Rimuovere un vecchio miglioramento



Il giocatore non deve rimuovere la carta miglioramento perché il suo secondo spazio è libero.

Aggiungere un nuovo miglioramento



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è diviso in 6 turni, ciascuno di 5 fasi:

- I. Fase Iniziativa
- II. Fase Pianificazione
- III. Fase Azione
- IV. Fase Albero
- V. Fase Rotazione

### I. FASE INIZIATIVA

Ogni giocatore prende 1 dei 5 gettoni Fase Iniziativa disponibili (nell'ordine mostrato dalla sequenza del turno) e lo piazza su una locazione che vuole usare. Il segnalino deve essere messo sullo spazio contrassegnato con . Dopo che l'ultimo giocatore ha piazzato il proprio gettone, il turno ritorna al primo giocatore. Il primo giocatore piazza il secondo gettone e così via. Tutti i gettoni devono essere piazzati sul tabellone.

### II. FASE PIANIFICAZIONE

I giocatori scelgono le carte azione con le locazioni che vogliono usare. Delle sei carte, **solo quattro** possono essere giocate. Ogni carta può essere usata **solo una volta** per turno.

Ogni giocatore sceglie una carta azione e la piazza coperta davanti a sé. Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, rivelano queste carte azione contemporaneamente e mettono i propri segnalini (cubi grandi) sul primo spazio disponibile delle locazioni scelte. Lo stesso movimento viene ripetuto, fino a che ogni giocatore ha piazzato 4 carte azione davanti a sé. **I giocatori piazzano i propri segnalini giocatore nello stesso ordine indicato nella sequenza turno.** I giocatori continuano a piazzare i propri segnalini fino all'ultima locazione nello stesso modo, fino a che ogni giocatore ha piazzato quattro segnalini sul tabellone.

Giocando la carta azione "Towards the Tree", un giocatore può piazzare il proprio segnalino solo sul livello corrente dell'Albero (indicato dal segnalino turno) a meno che non abbia un gettone Albero. In una tale situazione **può** piazzare il proprio segnalino di tanti livelli superiori o inferiori rispetto al livello Albero corrente, a seconda di quanti gettoni Albero possiede.

**NOTA:** Nel sesto (e ultimo) turno, ogni giocatore che usa la carta azione "Towards the Tree" può piazzare il proprio segnalino su qualunque livello dell'Albero.

**Esempio:**



*Segnalini rossi – Matthias*

*Segnalini blu – Miriam*

*Segnalini verdi – Raphael*



1<sup>a</sup> carte azione

*Imbarco nell'Enclave - Shepherd - Shepherd*

2<sup>a</sup> carte azione

*Knives Square - Imbarco nell'Enclave - Maggot's Outlet*

3<sup>a</sup> carte azione

*Maggot's Outlet - Towards the Tree - Knives Square*

4<sup>a</sup> Carte azione

*Shepherd - Knives Square - Imbarco nell'Enclave*

### III. FASE AZIONE

Durante questa fase, i giocatori eseguono le azioni nelle locazioni. L'ordine dell'uso delle locazioni è determinato dai giocatori durante la Fase Iniziativa. I giocatori iniziano con la locazione contrassegnata con . Una volta concluse tutte le azioni in quella locazione, i giocatori integrano tutte le carte in quella locazione e si spostano nella locazione contrassegnata con , e così via.

#### LOCAZIONI E CARTE

**NOTA:** Se durante la partita, qualsiasi mazzo ha meno di 3 carte, prendete le carte della relativa pila degli scarti e mescolatele in quella pila.



Shepherd impiega i ladri astuti per fare commissioni nell'Enclave. I ladri non rischiano nulla perchè usano la macchina di Shepherd e l'unico premio per il giocatore dopo il salto è un bonus da quella locazione. I giocatori ricevono i gettoni in base al proprio ordine nella locazione.



Misticismo e sciamanismo che si insinuano nel mondo post-apocalittico, creano lo spazio per coloro che possono predire il futuro. Alcuni ladri credono nelle profezie dell'Oracolo mentre altri preferiscono tenere la situazione nelle proprie mani.

**L'Oracolo nel gioco svolge due funzioni:**

1) Prendere l'iniziativa: l'Oracolo predispone l'ordine di gioco dei giocatori per il turno seguente. Riordinare i segnalini giocatore sul percorso sequenza del turno in base alla posizione dei propri segnalini sul percorso Oracolo. I segnalini dei giocatori rimanenti (quelli che non hanno visitato l'oracolo) vengono piazzati per ultimi nel percorso sequenza del turno senza cambiare l'ordine tra di loro.

2) Guardare le carte: l'Oracolo permette ai giocatori di guardare tgre carte da qualsiasi dei cinque mazzi sul tabellone.

Il primo giocatore dichiara da quale pila e quante carte prenderà in mano. Il giocatore può prendere, per esempio, 2 carte dal mazzo trappola e 1 carta dal mazzo pryze. Tutte queste carte possono essere prese da un unico mazzo o da mazzi diversi. Poi, il giocatore rimette le carte in qualsiasi ordine in fondo o in cima ai rispettivi mazzi. Dopo aver riposto le carte, ogni giocatore in sequenza esegue la propria azione nell'Oracolo. L'ultimo giocatore in questa locazione (l'ultimo a guardare le carte) può disturbare i piani dei giocatori precedenti.



**Nel Maggot's Outlet potete comprare due tipi di carte:**



Carta Medicinali



Carta miglioramento ladro

L'uso delle carte miglioramento è descritto nella sezione Miglioramenti del manuale (vedi pag. 4).

Ogni medicinale può essere usato **una volta sola**. Dopo averlo usato, il giocatore deve rimmetterlo nell'apposita pila degli scarti. I medicinali possono essere usati in qualsiasi momento, **eccetto** durante una missione nell'Enclave, dopo che sono state scoperte le carte trappola. Avendo usato il medicinale/i, il giocatore sposta i segnalini rotondi sul percorso condizione fisica e mentale dal valore corrente di tanti spazi quanti sono i simboli indicati sulle carte. Non si possono mai superare i valori massimi determinati dai cubi piccoli (condizione fisica/mentale).

**Esempio:** Nonostante l'uso della carta Healing Talisman, che guarisce 6 ferite fisiche, il giocatore può spostare il segnalino condizione corrente solamente fino al livello massimo, risultante dal miglioramento – così, il segnalino può essere spostato solamente di 5 spazi, fino allo spazio contrassegnato con 2.

L'uso del medicinale





Knives Square è un luogo dove potete comprare quasi tutto. Numerose bancarelle offrono equipaggiamenti sopravvissuti all'apocalisse. E' un luogo dove losche persone offrono i loro servizi sospetti.

In questa locazione troverete tre tipi di carte:



Carta miglioramento ladro



Carta miglioramento macchina



Oggetto protezione

L'uso delle carte miglioramento è spiegato nella sezione Miglioramento del regolamento (pag. 4).

Ogni carta protezione può essere usata **una sola volta**. Dopo l'uso, i giocatori le mettono nella relativa pila degli scarti. I giocatori possono usare le carte protezione **solamente** mentre sono in missione. Il numero di carte, che può essere trasportato in una missione, è determinato dal livello sarcofago.

Le carte protezione aiutano i ladri a superare gli ostacoli durante le missioni. Queste carte hanno influenza diretta e diminuiscono le ferite inflitte dalle carte trappola. L'uso di queste carte è descritto nella sezione "Imbarco nell'Enclave" del regolamento (vedi sotto).

#### ESEGUIRE LE AZIONI NEL MAGGOT'S OUTLET E NELLA KNIVES SQUARE

Comprare una carta:

- Prendere la carta che si vuole comprare,
- Pagare la somma di monete indicata nell'angolo in basso a destra della carta,
- Spostare le carte rimaste verso il lato sinistro della locazione e aggiungere una nuova carta (una nuova carta deve essere messa sullo spazio vicino alle carte spostate).

Scartare una carta:

- Prendere una carta e piazzarla nella relativa pila degli scarti,
- Spostare le carte rimaste verso il lato sinistro della locazione e aggiungere una nuova carta (una nuova carta deve essere messa sullo spazio vicino alle carte spostate).

Le azioni disponibili in queste due locazioni sono identiche. Durante un turno i giocatori possono eseguire solamente l'azione nelle locazioni dove hanno messo i loro segnalini. Ogni giocatore può eseguire **due azioni in una locazione**, seguendo l'ordine in cui i segnalini dei giocatori sono allineati. **Comprare una carta** o **scartare una carta scoperta** vale come una azione. Se un giocatore non vuole comprare o scartare una carta, deve prendere il proprio segnalino e **rinunciare alla seconda azione**. Dopo che un giocatore ha eseguito la propria prima azione, il suo segnalino viene spostato sul secondo percorso, che mostra l'ordine per la seconda azione. Dopo che la prima azione è stata eseguita da tutti i giocatori, si esegue la seconda azione.

**Esempio:** Miriam ha comprato la seconda carta da sinistra e sposta il proprio segnalino sul secondo percorso. Le carte vengono spostate verso sinistra e una nuova carta viene pescata per rimpiazzare la carta appena comprata. Quindi, Raphael e Matthias eseguono le loro prime azioni. Il turno riparte poi da Miriam che esegue la sua seconda azione e prende il proprio segnalino. Ora, Raphael e Matthias eseguono la loro seconda azione.



**NOTA:** Quando tutti i giocatori eseguono le loro azioni nella locazione, il numero di carte scoperte deve essere lo stesso dell'inizio della partita, cioè 4 (in caso di una partita con due giocatori ci devono essere solo 3 carte scoperte).



Accogliente piccolo inferno in una dimensione superiore - da qualche parte alle porte dell'aldilà. Durante il dispiegarsi dell'apocalisse, i Maestri di Brilliance schiavizzarono un terzo della popolazione mondiale. E' il luogo dove i ladri vanno in cerca di fortuna.

**Il numero di carte scoperte in questa locazione deve essere uguale al numero dei giocatori.**

In questa locazione, ogni giocatore nell'ordine indicato dal proprio segnalino azione sul percorso può eseguire una di queste tre azioni:

1. Imbarco nell'Enclave:

Prendete il vostro segnalino azione dal percorso di questa locazione e piazzatelo su una delle carte missione scoperte. Dopo che la missione è stata risolta (indipendentemente dal risultato), la carta missione viene scartata.

2. Imbarco al buio nell'Enclave:

Scoprire la carta in cima al mazzo missione – piazzateci sopra il vostro segnalino azione. Dopo che la missione è stata risolta (indipendentemente dal risultato), la carta missione viene scartata.

3. Preparazione:



Gettoni Preparazione

Rinunciare all'Imbarco nell'Enclave durante questo turno, vi prepara per il salto nel turno successivo. Ricevete un gettone preparazione, che deve essere usato durante il turno successivo altrimenti deve essere scartato.

A differenza delle carte nelle altre locazioni, **le carte missione non si integrano dopo che sono state usate**. Il primo giocatore ha più scelta di missioni dei giocatori dopo di lui. Le carte missione sono integrate dal mazzo dopo che tutti i giocatori hanno terminato la loro azione in questa locazione. Le carte scoperte si spostano a sinistra e nuove carte vengono aggiunte vicino alle carte spostate. Ogni carta missione ha un proprio livello di difficoltà e una ricompensa che il ladro prende se completa la missione con successo.

#### IMBARCO

**NOTA:** Quando tutti i giocatori hanno eseguito le loro azioni nella locazione Imbarco nell'Enclave, il numero di carte scoperte deve essere lo stesso dell'inizio della partita.

**Imbarco fallito:**

L'imbarco è fallito se o la condizione fisica o la condizione mentale scende al livello critico (sfondo rosso sotto il numero).

Ricompensa – 1 gettone conoscenza

**Imbarco riuscito:**

L'imbarco è riuscito se né la condizione fisica né la condizione mentale scendono al livello critico.

Ricompensa – Rappresentata dai simboli sulle carte missione.



Ricompense

Difficoltà

**Come eseguire l'imbarco:**

- 1) Scegliere una missione per l'imbarco.
- 2) Scegliere le carte protezione da portare in missione. Il numero massimo di carte protezione che potete trasportare in una missione è determinato dal livello sarcofago.
- 3) Scoprire le carte trappola (il numero di trappole è indicato sulla carta missione).
- 4) Potete usare le carte protezione per ridurre i danni delle trappole. Usare i gettoni preparazione (se disponibili) nello stesso modo delle carte protezione (le carte preparazione non contano nel limite del sarcofago).
- 5) Segnare i danni mentali e le ferite fisiche che non siete riusciti ad evitare sui relativi percorsi
- 6) Verificare di aver completato con successo la missione e prendere la ricompensa.
- 7) Scartare tutte le missioni usate, le trappole, e le carte protezione nelle relative pile degli scarti. Tenere gli oggetti protezione che non avete usato durante la missione.

Il mazzo delle carte trappola contiene 18 carte:

- 8 carte che infliggono da 4 a 5 ferite fisiche
- 8 carte che infliggono da 4 a 5 danni mentali
- 2 carte che infliggono sia danni mentali che ferite fisiche.

E' consigliabile che i giocatori guardino il mazzo carte trappola prima di giocare la partita.

Durante l'imbarco, si sommano danni e ferite dello stesso tipo (fisico/mentale) derivanti dalle trappole e dalle carte missione. Poi, al numero di danni si sottrae il numero di protezione, indicato dalle carte protezione e dai gettoni preparazione (se disponibili).

**Imbarco in condizione critica**



I giocatori che sono in condizione critica o fisica o mentale (sfondo rosso sotto il numero) possono comunque tentare l'imbarco nell'Enclave. In questo caso il ladro è un ostacolo per sé stesso. Aggiungere il numero sotto il valore critico (1 o 2) alla somma del danno fatto dalle trappole (anche se il danno trappola è 0). L'imbarco in condizione critica è fallito se il ladro ottiene una ferita di condizione critica.

**Condizione Ottimale**



I ladri che hanno la condizione fisica/mentale ottimale, o entrambe (sfondo verde sotto il numero) sono estremamente efficienti. La condizione ottimale gli permette di superare le trappole con molta facilità. Dalla somma dei danni trappola (del tipo della vostra condizione ottimale), sottraete il numero stampato sopra il valore di condizione ottimale (1 o 2). Il valore minimo delle trappole è 0.

**Esempio:** Il giocatore sceglie l'imbarco in una missione difficile - due carte trappola e una trappola fisica fissa sulla carta missione possono essere una bella sfida per un ladro non potenziato. Il giocatore possedendo un gettone preparazione decide di correre il rischio. Il sarcofago permette di trasportare solo 2 oggetti protezione.

Il passo successivo è scoprire le due carte trappola che il ladro ha pescato. Il valore del danno delle diverse carte trappola viene sommato. Da questa somma, vengono sottratti i valori degli oggetti protezione. Come risultato, l'imbarco è riuscito, siccome il ladro non raggiunge i livelli critici di condizione fisica o mentale.

Il giocatore riceve la ricompensa (3 gettoni conoscenza e 2 carte pryze).

Carta missione Enclave



Condizione corrente



Oggetti protezione



Carte Trappola



La condizione dopo la missione



Ferite fisiche:  
4 (dalla missione)+3+4 = 11  
Danni mentali: 3  
Protezione fisica: 9  
Protezione mentale: 5  
Il ladro riceve ferite:  
Fisiche: 11-9 = 2  
Mentali: 3-5 = -2

#### RICOMPENSE MISSIONE E LORO TIPI

Durante una missione, i giocatori possono ottenere molteplici diverse ricompense:

**GETTONE CONOSCENZA** – un giocatore riceve tanti gettoni conoscenza come indicato dalla carta missione. Nella locazione "Towards the Tree" potete scambiare questi gettoni in punti vittoria o usare le abilità speciali di una particolare carta Albero.

**GETTONI ALBERO** – è un gettone molto potente. Il giocatore che lo ottiene come ricompensa di una missione deve immediatamente decidere se tenerlo oppure scambiarlo per **due** gettoni conoscenza. I gettoni albero permettono ai giocatori di muoversi tra i diversi livelli dell'Albero, (è descritto in dettaglio nella sezione Fase Pianificazione).

**PRYZE** – è un oggetto che i ladri acquisiscono durante una missione nell'Enclave. I Pryze possono avere diverse funzioni: guarigione, protezione. I Pryze possono anche dare gettoni conoscenza aggiuntivi oppure agire come miglioramento. Il giocatore che ha ottenuto una carta pryze come ricompensa in una missione deve immediatamente decidere se tenerla o venderla.

**Il valore di vendita di un Pryze = Prezzo indicato sulla carta + miglioramento del Sesamo**

Il giocatore che non ha venduto la carta pryze ottiene il bonus indicato sul lato sinistro della carta:

- gettoni conoscenza – prende il numero indicato di gettoni conoscenza e scarta la carta,
- Aggiungere i pryze come miglioramento alla vostra carta ladro,
- tenere i pryze di guarigione e protezione nella propria mano e usarli in seguito, in base al loro modo di utilizzo.

#### IV. FASE ALBERO

Lo sciamanismo rinato dopo l'apocalisse, ha svolto il ruolo di mediatore tra fantasmi e persone. Secondo le credenze di coloro che sono sopravvissuti, l'universo è diviso in tre parti: superiore (paradiso), centrale (terra) e inferiore (sottosuolo). Il mondo superiore è un posto dove risiedono gli spiriti benevoli, il sottosuolo è la terra di morte e degli spiriti maligni, e il mondo centrale è un posto abitato dalle persone, animali e tutti i tipi di spiriti: buoni e cattivi. Il collegamento tra i tre mondi è l'Albero Cosmico. La voce che spinge i ladri in una direzione sconosciuta.

La locazione "Towards the Tree" è sempre visitata dopo che sono state eseguite le azioni in tutte le altre locazioni. Le azioni in questa locazione si svolgono dal livello più basso dell'Albero. L'ordine dei giocatori è lo stesso dell'ordine dei loro segnalini sul livello in questione.

La locazione "Towards the Tree" è la più importante locazione del gioco. Permette ai giocatori di cambiare i loro gettoni conoscenza in punti vittoria e di usare i poteri delle carte Albero.

Ci sono 5 livelli dell'Albero su cui vengono piazzate le carte Albero. Piazzare le carte Albero sui livelli relativi dell'Albero prima della partita. I giocatori possono usare solamente i livelli albero con i propri segnalini;

normalmente è il livello del turno in corso. Il segnalino giocatore può essere piazzato su livelli diversi rispetto al livello corrente (maggiore o minore) a seconda di quanti gettoni Albero il giocatore possiede.



Il segnalino Albero indica il numero massimo di punti di conoscenza che può essere scambiato in punti vittoria in ciascuno dei livelli Albero. Il numero di punti Albero disponibili dipende dal numero dei giocatori. Ogni volta che un giocatore scambia gettoni conoscenza per punti vittoria, viene spostato il gettone sul percorso. Quando raggiunge lo "0", il giocatore che ha spostato il segnalino durante la sua azione, lo prende (vedere: punti aggiuntivi alla fine della partita). Dopo lo scambio di gettoni Conoscenza ma prima dell'azione del giocatore successivo, potete usare l'abilità della carta Albero.



**Esempio:** Raphael scambia 4 gettoni conoscenza per 4 punti vittoria. Il segnalino Albero viene spostato da 9 a 5 e il suo segnalino sul tracciato punti viene spostato di 4. Miriam scambia 3 gettoni per 3 punti vittoria. Sposta il segnalino Albero da 5 a 2 e muove il proprio segnalino di 3. Matthias possiede 5 gettoni conoscenza, ma può scambiarne solo 2 (a causa della posizione corrente del segnalino Albero). Tiene i gettoni rimanenti fino al turno successivo. Sposta il segnalino Albero da 2 a 0 e prende il segnalino Albero. Poi, sposta il proprio segnalino sul percorso punti di 2.

#### V. FASE ROTAZIONE

Questa è l'ultima fase del turno. Durante questa fase, le carte delle locazioni Maggot's Outlet, Knives Square e Imbarco nell'Enclave vengono ruotate. Anche, il segnalino turno nella locazione Towards the Tree viene spostato al livello seguente dell'Albero (viene rimosso alla fine del 5° turno).

- Scartare la carta scoperta più a sinistra di ciascuna di queste locazioni,
- Spostare tutte le carte scoperte verso sinistra,
- Pescare le carte dalle pile appropriate e piazzarle vicino alle carte spostate

#### FINE DEL GIOCO

Se uno dei giocatori ha **4 gettoni Albero**, la partita finisce e diventa il vincitore con la fine di quel turno. In questo caso, i punti vittoria sono irrilevanti.

Se nessuno è riuscito a collezionare 4 gettoni Albero, **il gioco finisce dopo il 6° turno**. Si aggiungono i punti bonus al punteggio finale.

Ogni giocatore riceve **2 punti bonus** se ha collezionato più:

- segnalini Albero
- gettoni Albero
- soldi
- carte pryze (compresi i miglioramenti attivi e le carte nella mano)

Se c'è pareggio in qualsiasi categoria, ogni giocatore riceve 1 punto.

In caso di pareggio sul percorso punti, il vincitore è il giocatore con più gettoni Albero. Se c'è ancora un pareggio, il vincitore è il giocatore con più gettoni Conoscenza.

Autore: **Krzysztof Wolicki**

Illustrazioni: **Maciej Kozik**

Un ringraziamento speciale a Maja Lidia Kossakowska per aver autorizzato il gioco, e a: Beskidzki Klub Gier Planszowych 'Pierogalnia', Centrum Gier 'Fenix', Opolski Klub Fantastyki 'Fenix' e a Szymon Luszczak, Sebastian Grabski, Rafał Żaba, Marcin Trybuś, Maciej Bożek, Dawid Kurczyk, Miriam Końska, Łukasz Dutkowski, Rafał Kimala, Jarek Derewicki, Robert Czekański e Radosław Zieliński.



Editore:  
**© ST Games Spółka z o.o.**  
62-510 Konin  
ul. Spółdzielców 3, Polonia



Autorizzazione:  
Edizioni REDIMP ul.  
Prosta 244  
43-376 Kalna,  
Polonia  
www.redimp.pl



Distributore:  
**G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.**  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, Polonia, www.g3poland.com  
Se avete qualsiasi domanda sentitevi liberi di contattarci!  
Saremo felici di aiutarvi!  
traduzione in italiano: olafteam.ita@gmail.com

## SIMBOLI E CARTE

Nel gioco potete trovare simboli che descrivono le caratteristiche delle carte e il loro effetto sui ladri.

### SIMBOLI TIPI DI CARTE:

Questi simboli rappresentano gli scopi delle carte e forniscono la spiegazione dell'uso di altri simboli sulle carte.



**PRYZE** – premio di valore ottenuto in una missione



**TRAPPOLA** – Ostacolo che infligge danni fisici/mentali



**OGGETTO PROTEZIONE** – Si usa solo durante una missione



**OGGETTO MEDICINALE** – Si usa solo prima o dopo una missione



**MIGLIORAMENTO LADRO** – Incrementa la condizione fisica/mentale del ladro



**MIGLIORAMENTO MACCHINA** – Aumenta il salto della macchina: sarcofago e/o sesamo

**NOTA:** I simboli nel gioco spesso condividono l'icona ma hanno diversi contesti. **COLORE** - il colore verde dello sfondo dietro i numeri significa un bonus positivo, può per esempio essere un oggetto protettivo. Il colore rosso dello sfondo dietro i numeri significa qualcosa di negativo, tale oggetto può danneggiare la vostra condizione, obbligarvi a pagare o a cedere alcuni dei vostri oggetti. **NUMERO** – nel gioco, il numero, collegato al simbolo della carta indica il valore offerto da un particolare simbolo. Se non c'è alcun numero, il valore è 1. La posizione del simbolo non influenza la funzione o la quantità del simbolo.



**2** **CONDIZIONE MENTALE** – ad esempio infligge 2 danni mentali



**2** **CONDIZIONE FISICA** – ad esempio guarisce 2 ferite fisiche



**2** **MIGLIORAMENTO SESAMO** – ad esempio si sposta il segnalino sesamo di 2 livelli (il valore corrente sulla vostra plancia ladro mostra il valore di monete aggiuntive che ricevete quando vendete un oggetto).



**2** **MIGLIORAMENTO SARCOFAGO** – ad esempio si sposta il livello di sarcofago di 2 livelli (il corrente livello sarcofago sulla vostra plancia ladro mostra il numero di oggetti protettivi che potete trasportare in una missione).



**2** **GETTONI CONOSCENZA** – ad esempio si ottiene 2 gettoni conoscenza



**3** **GETTONI MONETA** – ad esempio si ottiene 3 gettoni moneta



**1** **GETTONE ALBERO** – ad esempio si ottiene 1 gettone Albero



**2** **TRAPPOLA** – ad esempio pescare 2 carte trappola



**1** **PRYZE** – ad esempio si ottiene 1 carta pryze



**3** **ORACOLO** – ad esempio si pescano 3 carte da qualsiasi mazzo, si guardano e si rimettono in cima e/o in fondo allo stesso mazzo nell'ordine che si vuole

### CARTE ALBERO

#### LIVELLO 1:

##### LOKI

Rubare una carta a caso dalla mano di qualsiasi giocatore.

##### ANZELM'S WORKSHOP

Guardare 2 carte in Knives Square oppure dalla pila degli scarti di quella locazione. Potete comprare una di queste carte. Rimettere la/le carte rimaste nel mazzo da dove sono state prese.

##### MA LOU'S STAND

Guardare 2 carte dalla cima di Maggot's Outlet o dalla pila degli scarti di quella locazione. Potete comprare una di queste carte. Rimettere la/le carte rimaste nel mazzo da dove sono state prese.

#### LIVELLO 2:

##### HIS MAJESTY LIZARD

I giocatori ricevono bonus a seconda dell'ordine dei loro segnalini. Il primo e il secondo giocatore devono pagare la somma scritta sulla carta per poter ottenere punti Conoscenza.

##### MR WOO'S CURIOSITIES

Potete vendere una carta miglioramento carattere per il doppio del suo valore nominale.

##### ALBA CHRYZOSTOM

Potete cambiare qualsiasi numero di gettoni Conoscenza per monete, 7 monete per 1 gettone Conoscenza.

#### LIVELLO 3:

##### DOCTOR TERTIUS

Cura i vostri danni mentali e le ferite fisiche fino ai valori massimi.

##### BOARDING FOR ANGELOS

E' possibile imbarcarsi in una missione con trappole fisse e ricompense, mostrate sulla carta. Tutte le regole normali per l'imbarco si applicano ancora. E' possibile usare il vostro gettone preparazione per questa missione.

##### IN SYNC

Il giocatore riceve il gettone InSync. Nel turno successivo, nella locazione Imbarco nell'Endave, prima del primo imbarco, il giocatore con il gettone InSync dichiara con chi andrà in missione. Quando il giocatore scelto dal giocatore con il gettone InSync va in missione, entrambi:

- Pescano una carta trappola aggiuntiva,
- Decidono quali carte protezione porteranno in missione (i giocatori possono decidere insieme),
- Scoprono le carte trappola. Possono difendere insieme (la somma di protezione delle loro carte si sottraggono ai danni inflitti dalle carte trappola),
- Sono danneggiati in modo uguale dalle carte trappola,
- Falliscono la missione se ciascuno di loro raggiunge la condizione critica,
- Ricevono la ricompensa totale della missione se la missione è completata con successo (la ricompensa non è divisa).

#### LIVELLO 4:

##### AMBER SVENSEN

Usa le stesse regole della località Oracolo, guardare 6 carte da qualsiasi mazzo in qualsiasi combinazione

##### 'ULTIMA THULE' RESEARCH OUTPOST

Durante il turno successivo, il giocatore può eseguire una azione aggiuntiva (prende un segnalino azione aggiuntivo per il turno successivo). Cinque carte azione vengono giocate da quel giocatore.

##### AKUNEN

Il giocatore riceve un gettone annullamento condizione critica. Si piazza sulla plancia ladro. Questo gettone cancella i livelli critici di condizione fisica/mentale. La missione è fallita solamente quando la condizione del ladro scende oltre la condizione critica.

#### LIVELLO 5:

##### TALKING FOXES

Scartare una carta medicinale per ricevere due gettoni Conoscenza.

##### JACOB TYLLO

Scambiare un gettone Albero con 4 gettoni Conoscenza solo una volta per partita

##### ORDER OF THE EDGE OF THE WORLD

Piazzare 1 gettone Conoscenza su qualsiasi livello dell'Albero.