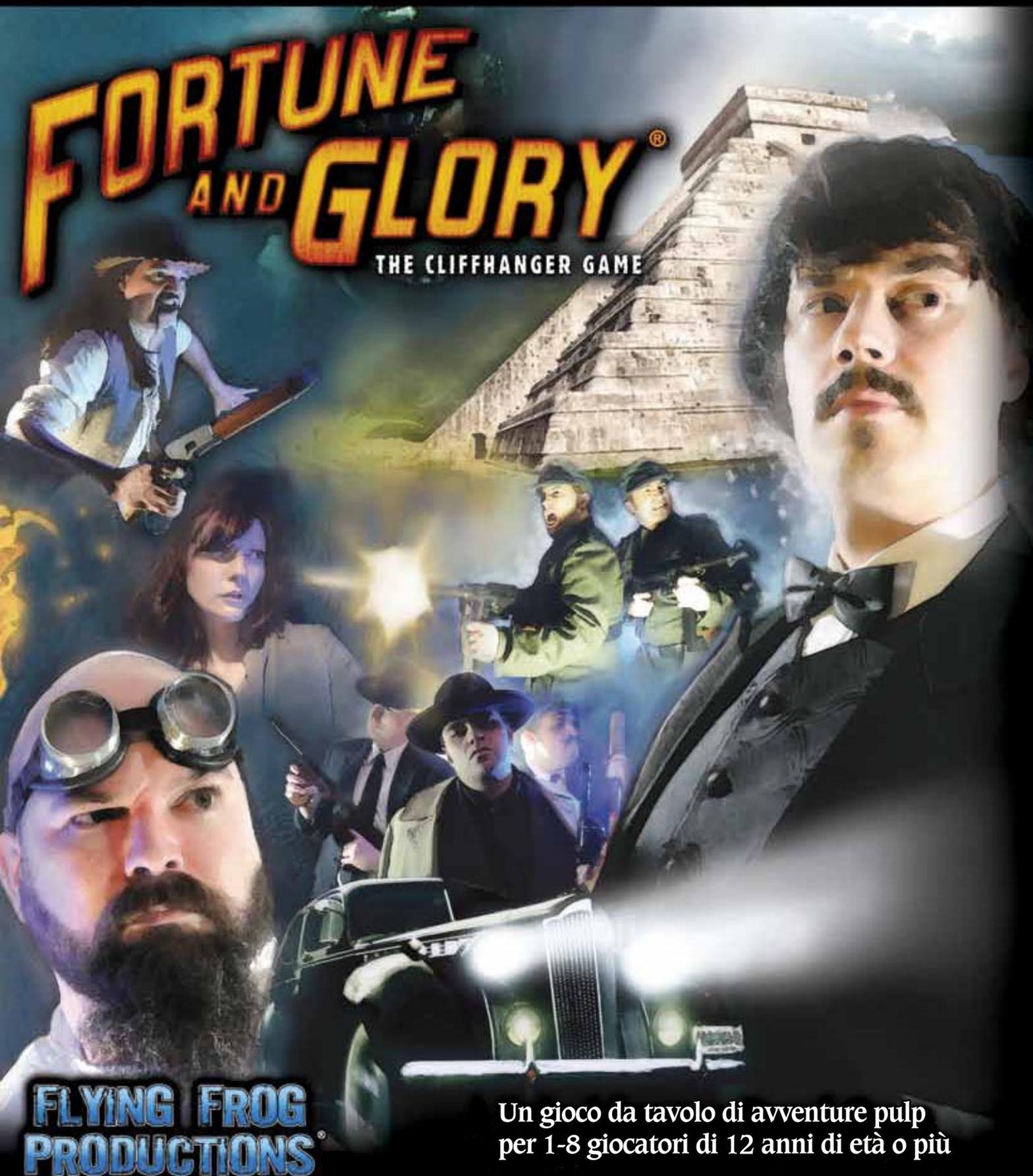


REGOLAMENTO

TRADUZIONE IN ITALIANO DI FRANCESCO NERI

FORTUNE AND GLORY[®]

THE CLIFFHANGER GAME



**FLYING FROG
PRODUCTIONS[®]**

Un gioco da tavolo di avventure pulp
per 1-8 giocatori di 12 anni di età o più

FORTUNE AND GLORY

THE CLIFFHANGER GAME

By
Jason C. Hill

È la fine del 1930 e il mondo è in subbuglio. L'umanità è sull'orlo di una guerra fra nazioni imperialiste in Estremo Oriente e in Europa che aggressivamente cercano di espandere il loro dominio. I Nazisti hanno preso il controllo della Germania e ora diffondono la loro ombra su tutto il mondo alla ricerca di manufatti occulti e potenti che possono dare loro il sopravvento nei giorni a venire. Ma lo spirito di avventura e la libertà non saranno abbattuti così facilmente.

Eroici avventurieri provenienti da tutto il mondo, rispondono alla chiamata, correndo contro il tempo alla ricerca di antichi reperti, esplorando mortali templi, e combattendo i poteri delle tenebre che stanno inghiottendo il mondo. Si tratta di una corsa del bene contro il male e solo un astuto e agile esploratore può rivendicare il premio finale di ... Fortune and Glory!

Panoramica del gioco

Fortune and Glory The Cliffhanger Game è uno stimolante e veloce gioco di grandi avventure, e vili furfanti, con il pericolo sempre al vostro fianco. I giocatori viaggiano per il mondo alla ricerca di antichi manufatti, respingendo ad ogni turno pericoli e furfanti cercando di raggiungere la ricompensa finale. Così allacciatevi gli stivali e mettetevi gli occhiali, accendete i motori dell'idrovolante, e prendete alcune munizioni in più per il vostro revolver perché i nazisti hanno già un vantaggio, e in questa gara alla ricerca di fortuna e gloria, non c'è nessun premio per chi arriva secondo!

Panoramica delle meccaniche di gioco

Ogni giocatore assume il ruolo di un eroico avventuriero, alla caccia di antichi manufatti in tutto il mondo, raccogliendo equipaggiamento e alleati che lo aiuteranno a superare i vari nemici, pericoli, e criminali che si troverà di fronte. Durante ogni turno di gioco gli eroi lanciano i dadi per determinare il giocatore iniziale, poi tutti procedono con il movimento (a partire dal giocatore iniziale), e poi tutti interagiscono con lo spazio raggiunto (sempre a partire dal giocatore iniziale). Ci sono due risorse nel gioco, **Fortuna** e **Gloria**. Gli eroi collezionano punti Gloria sconfiggendo i nemici e superando i pericoli, poi spendono i punti Gloria per curarsi le ferite e comprare equipaggiamento ed alleati. Guadagneranno invece punti Fortuna recuperando i manufatti e vendendoli poi nella città.

Nel gioco **Competitivo**, i giocatori combatteranno l'uno contro l'altro nel tentativo di essere il primo a raccogliere 15 punti Fortuna. Nel gioco **Cooperativo**, tutti gli eroi collaborano, accumulando punti Fortuna collettivamente, in una corsa contro una organizzazione criminale guidata dal gioco stesso.

Avventure e Contesto Storico

Fortune and Glory si svolge secondo lo stereotipo dei Pulp Adventure Movie ambientati alla fine del 1930 (tipo Indiana Jones). Come tale include quindi nemici e criminali facenti capo al partito nazista che aveva preso piede in Germania in quegli anni (utilizzando anche la corrispondente iconografia storica). L'utilizzo dei nazisti e la loro iconografia è puramente guidata dal contesto storico e non è assolutamente stata usata per giustificare o glorificare le loro azioni in nessun modo. Se si trova questo materiale fortemente discutibile, la nostra raccomandazione è di non usare questo prodotto. Giocate in modo responsabile.

Componenti di Gioco

- 1 Regolamento a colori
- 1 Guida rapida del gioco nella versione base
- 1 Tabellone di Gioco
- 8 Dadi bianchi
- 8 Dadi verdi
- 30 Gettoni d'oro piccoli che rappresentano 1 punto Fortuna
- 30 Gettoni d'oro grandi che rappresentano 5 punti Fortuna
- 30 Gettoni blu piccoli che rappresentano 1 punto Gloria
- 30 Gettoni blu grandi che rappresentano 5 punti Gloria
- 16 Figure di plastica che rappresentano i soldati Nazisti
- 8 Figure di plastica che rappresentano i Gangster
- 6 Figure di plastica che rappresentano i Criminali
- 8 Figure di plastica che rappresentano gli Eroi
- 8 Templi di plastica
- 1 Zeppelin di plastica
- 8 Schede degli Eroi
- 2 Schede delle Organizzazioni Criminali
- 2 Schede delle Tattiche/Avamposti delle fazioni Criminali
- 1 Scheda dello Zeppelin
- 20 Carte Alleato
- 20 Carte Equipaggiamento
- 20 Carte Nemici
- 20 Carte Nemici Nazisti
- 45 Carte Evento
- 40 Carte Città
- 25 Carte Manufatto
- 25 Carte Avventura
- 45 Carte Luogo
- 40 Carte Pericolo/Suspense
- 30 Carte Evento dei Criminali
- 12 Carte Oggetto Comune
- 6 Carte Criminali
- 8 Carte Riepilogative
- 2 Carte con le statistiche dei Nemici
- 3 Fustelle piene di segnalini
- 1 CD con la colonna sonora originale

Giocatori

Fortune and Glory: The Cliffhanger Game, può essere giocato da 1 a 8 giocatori, sia competitivamente che cooperativamente. Offre inoltre una modalità a squadre, così come una modalità in solitario. Data la durata del gioco, si raccomanda di giocare le partite competitivamente, con più di 5 giocatori, in modalità a squadre. Si ricorda che anche le partite in modalità cooperativa con più di 4 o 5 giocatori avranno una durata considerevole.

Modalità Competitiva e Cooperativa

Fortune and Glory, ha due modalità di gioco principali: il gioco Competitivo, dove ogni giocatore gioca l'uno contro l'altro, alla ricerca degli antichi manufatti in giro per il mondo e sabotando nel frattempo gli altri giocatori; o il gioco Cooperativo nel quale tutti i giocatori collaborano insieme contro una organizzazione criminale che cerca di soggiogare il mondo (guidata dal gioco stesso) cercando di raggiungere un obiettivo più ampio per arrivare alla vittoria. La modalità di gioco di default è quella Competitiva, e quindi viene descritte per prima nelle regole.

COMPONENTI DI GIOCO

Dadi

Il gioco è fornito di 16 dadi standard a sei facce (8 bianchi e 8 verdi) che saranno divisi fra i vari giocatori. I dadi di colore verde verranno utilizzati per gli attacchi dei nemici mentre i dadi bianchi verranno utilizzati quando gli eroi devono lanciare i dadi. Alcune volte nelle carte è utilizzato il termine D6 o D3. D6 indica un dado standard a 6 facce. D3 significa che dovrà essere lanciato un dado a 6 facce e consultare la tabella sotto riportata per individuare il risultato reale:

Risultato D6	Risultato D3
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3

Gettoni Ferita

Questi gettoni rossi vengono posti sopra le schede degli Eroi o dei Nemici per tenere traccia di quante ferite hanno subito durante il gioco. Ci sono gettoni che rappresentano 1 ferita e altri più grandi che rappresentano ognuno 5 ferite.



Segnalini Manufatto

Questi segnalini a forma di teschio sono forniti a coppie dello stesso colore che servono per indicare dove ogni manufatto è localizzato sul tabellone. Uno dei segnalini è posto sulla carta Manufatto e il corrispondente per colore è posto sullo spazio dove si trova il manufatto.



Gettoni Pericolo e Successo

Questi gettoni vengono usati per tenere traccia di quanti successi un Eroe (o Criminale) ha ottenuto in un determinato test che sta effettuando. Sul lato opposto c'è il simbolo pericolo che serve a tenere traccia del numero delle carte Pericolo superate da un Eroe durante il recupero di un Manufatto.



Gettoni Asta

Occasionalmente gli eroi troveranno che in una città si sta effettuando un'asta dove essi possono vendere i propri manufatti ad un valore variabile. Quando avviene ciò, un gettone Asta viene posto sulla relativa città.



Gettone Giocatore Iniziale

Il gettone di Giocatore Iniziale è usato per tenere traccia di quale giocatore gioca per primo in ogni fase del corrente round di gioco. Questo è determinato dal tiro per l'iniziativa che effettuano tutti i giocatori nella Fase Iniziativa all'inizio di ogni nuovo round di gioco.



Gettone Esplorazione (modalità Avanzata)



Alcuni spazi sul tabellone sono considerati Giungla Profonda. Quando un eroe vuole recuperare un Manufatto che è localizzato all'interno di una giungla profonda, deve prima esplorarla per trovare il luogo esatto dove risiede il Manufatto. Questi gettoni Esplorazione servono per tenere traccia del tempo speso dall'eroe nell'esplorazione.

Gettone Instabilità (modalità Avanzata)

Quando un Eroe (o Criminale) si avventura in un antico Tempio in cerca dei tesori al suo interno, c'è sempre una possibilità che il Tempio cominci a crollare. I gettoni Instabilità sono usati per registrare quanto sia vicino al crollo un Tempio.



Tracciato dei Criminali e Indicatore (modalità Cooperativa)

Questo tracciato numerato è usato nelle partite in modalità cooperativa per indicare quanto siano vicini i criminali a vincere la partita. L'indicatore rotondo con il foro al centro viene posto sullo numero 0, e viene avanzato man mano che i criminali collezionano Manufatti e guadagnano potere. Il tracciato dei criminali non è un contatore di turni, e il relativo Indicatore viene avanzato solo quando si è specificatamente chiamati a farlo.



Gettone Avamposto (modalità Cooperativa)

Le Organizzazioni Criminali hanno ognuna il loro tipo di Avamposto che esse usano durante una partita in modalità cooperativa. Queste sono le basi delle operazioni che vengono poste sul tabellone e danno ai Criminali un bonus di qualche tipo.



Gettone Occupazione/Nascondiglio (modalità Cooperativa)

Qualche volta l'influenza delle Organizzazioni Criminali si diffonde in nuove aree del tabellone. Questi gettoni sono usati per indicare le aree che sono sotto il controllo delle Organizzazioni Criminali.



Segnalini Addizionali

Sono forniti con il gioco diversi segnalini addizionali. Questi non sono necessari nel gioco, ma potranno essere utilizzati per regole personalizzate o future espansioni.

Pezzi di Gioco

Ci sono 8 diverse Figure di Eroi, una per ogni scheda Eroe. Ci sono inoltre 6 figure diverse di Criminali, una per ogni scheda



di Criminale; 16 soldati Nazisti; 8 Gangster; 8 templi; 1 Zeppelin Nazista. Inoltre sono inclusi 120 gettoni di plastica di color Oro per indicare i punti Fortuna e di colore Blu per indicare i punti Gloria. Essi sono forniti in tagli di valore 1 e 5.

CD della Colonna Sonora

Fortune and Glory, viene fornito con un CD con la colonna sonora del gioco da ascoltare durante la partita. Non ha effetti pratici sul gioco, ma potrebbe migliorare la vostra esperienza di gioco fornendo un'ambientazione che vi immergerà maggiormente nel gioco.

GUIDA ALLA IDENTIFICAZIONE DELLE MINIATURE



CARTE

Parole Chiave

Molte carte hanno delle parole chiave associate ad esse, elencate sotto l'immagine. Le parole chiave non hanno un preciso significato, ma occasionalmente vi si riferiranno altre carte e regole. Alcune parole chiave importanti hanno un'icona associata ad esse che può essere trovata nell'angolo in alto a destra dell'area con il testo (come *Gun*, *Sidekick*, o *Fire*).

Icone sulle Carte

Alcune carte hanno delle Icone chiave per enfatizzare alcune parole chiave (come *Fire* o *Sidekick*). Una legenda di queste icone può essere trovata sul retro di questo regolamento.

Icona Mescolare

Quando una carta ha questa icona, significa che dopo che la carta è stata scartata, la relativa pila degli scarti deve essere rimescolata nel mazzo di competenza (incluso la carta appena scartata).



Icona Bonus punti Fortuna

Alcune carte hanno una icona di Bonus punti Fortuna. Se questa icona si trova su una carta Nemico (come ad esempio la carta *Nazi Gold*)

allora il bonus dei punti Fortuna viene ricevuto quando il nemico viene sconfitto. Se appare su una carta Luogo, il bonus dei punti Fortuna viene usato solo quando la carta viene pescata per definire il luogo dove risiede un Manufatto (come spiegato in seguito).

Giocare Immediatamente

Su alcune carte Evento è indicato *Play Immediately*. Come dice la parola stessa queste carte devono essere giocate immediatamente quando vengono pescate. Occasionalmente ad un giocatore sarà indicato di pescare più carte e di sceglierne una da tenere, e scartare le altre. In questo caso, una carta con la frase *Play Immediately* sarà giocata immediatamente solo se è la carta scelta dal giocatore.

Rimane in Gioco

Alcune carte riportano la frase *Remains in Play*. Queste carte devono quindi restare in gioco, ed il loro effetto si applica finché tali carte non verranno annullate in qualche modo.

Pile degli Scarti

Per ogni mazzo di carte ci sarà anche una relativa pila degli scarti. La pila degli scarti deve essere formata con le carte scoperte poste a fianco del relativo mazzo, ed è dove vengono poste le carte utilizzate o scartate per qualunque motivo. I giocatori possono consultare le pile degli scarti in qualunque momento. Se qualche mazzo si esaurisce, mescolare la relativa pila degli scarti per formare un nuovo mazzo (coperto) da cui pescare.

TIPI DI CARTE

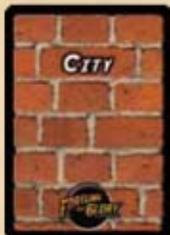
Carte Evento

Le carte Evento forniscono bonus speciali agli Eroi durante il gioco (tuttavia alcune hanno degli effetti negativi). A meno che non sia menzionato *Play Immediately*, le carte Evento sono mantenute nascoste nella propria mano dai giocatori. Puoi giocarle strategicamente per ricevere un vantaggio o per rallentare gli Eroi avversari. L'effetto di queste carte è immediato, e a meno che non sia indicato diversamente possono essere giocate in qualunque momento.



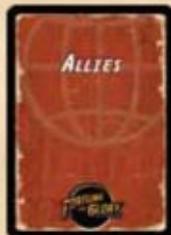
Carte Città

Le carte Città vengono pescate dagli Eroi ogni qualvolta visitano una città. Queste carte hanno un mix di effetti positivi e negativi, che vanno dall'acquisizione di Equipaggiamento o Alleati fino al rimanere invischiati nei pericoli di città notoriamente pericolose. Alcune carte Città hanno un'icona Segreto nell'angolo in alto a sinistra; queste carte vengono mantenute segrete quando vengono pescate come avviene per le carte Evento.



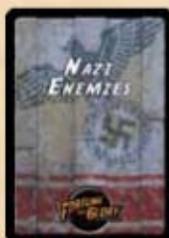
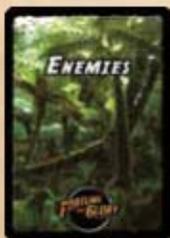
Carte Alleato ed Equipaggiamento

Le carte Equipaggiamento e Alleato aiutano un Eroe conferendogli dei bonus sulle sue caratteristiche o delle abilità extra. Un Eroe può usare tutte le carte Equipaggiamento o Alleato che possiede, ma può trasportare solo 3 carte Equipaggiamento e 3 carte Alleato.



Carte Nemico e Nazisti

Queste carte rappresentano differenti Nemici che gli Eroi incontreranno durante il gioco. Una pericolo vi indicherà sempre da quale mazzo pescare il Nemico da affrontare.



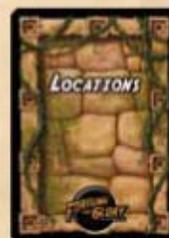
Carte Manufatto e Avventura

Le carte Manufatto e Avventura sono di solito pescate assieme dato che ognuna rappresenta metà di un Manufatto generato dinamicamente che dovrà essere piazzato sul tabellone di gioco. L'abbinamento di queste due carte forma un Manufatto completo (per esempio *The Skull, of Medusa*). Le carte Manufatto hanno indicato un valore Fortuna che rappresenta anche il valore del Manufatto, mentre le carte Avventura hanno un valore Pericolo che indica quanto sia difficile recuperare il Manufatto. Le icone in bianco e nero lungo il bordo destro delle carte rappresentano delle icone chiave che non hanno un significato specifico, ma vi possono far riferimento altre carte o regole.



Carte Luogo

Le carte Luogo vengono pescate per determinare casualmente uno spazio sul tabellone. Ogni carta ha riportato il nome del luogo e una piccola mappa con una x rossa che mostra dove si trova il luogo sul tabellone. Ci sono anche delle icone Terreno sotto il disegno della mappa che indicano il tipo di Terreno di cui è composto il luogo. Ogni carta Luogo ha anche il nome di una Città riportato in fondo alla carta. Queste carte quindi possono essere pescate anche quando si deve determinare casualmente una Città.



Carte Oggetto Comune

Il mazzo delle carte Oggetto Comune non deve essere mischiato. Tale mazzo viene posto scoperto, e le carte che lo compongono possono essere acquistate dai giocatori quando visitano una Città. Gli Oggetti Comuni hanno un numero nell'angolo in alto a destra che indica il costo in punti Gloria che un Eroe deve pagare per poter acquistare la carta.



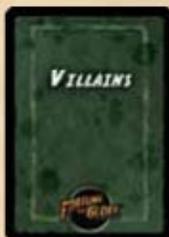
Carte Pericolo/Suspense

Queste carte a doppia faccia rappresentano dei Pericoli che gli Eroi devono superare durante la loro caccia ai Manufatti. Il fronte di ogni carta mostra un Pericolo, mentre il retro mostra una situazione mozzafiato (di Suspense appunto) che viene attivata nel momento in cui il Test per superare il Pericolo viene fallito dall'Eroe.



Carte Criminali (modalità Avanzata)

Ci sono sei carte Criminali, ed ognuna rappresenta un diverso personaggio Criminale del gioco. Ogni Criminale ha delle Caratteristiche, un valore di Ferite, di Difesa e di Abilità proprio come gli Eroi. Le carte Criminale hanno anche un'icona Fazione nell'angolo in alto a sinistra che indica a quale Organizzazione Criminale fa capo il Criminale: i Nazisti o i Gangster. I Criminali sono un elemento del gioco nella modalità avanzata.



Carte Evento dei Criminali (modalità Cooperativa)

Le carte Evento dei Criminali sono usate solo nelle partite in modalità Cooperativa e rappresentano dei bonus che i Criminali ricevono durante la loro ricerca del potere.



Carte con le statistiche dei Nemici

Occasionalmente delle carte richiederanno ad un Eroe di combattere uno specifico Nemico, anziché pescarne uno a caso dal mazzo. Queste carte (con le varie statistiche) a doppia faccia mostrano quattro Nemici comuni che gli Eroi possono incontrare durante il gioco: Gangster, soldati Nazisti, Zombi e Adepti dell'Ordine della Mano Rossa.



LEGGERE LE CARTE

Carte Evento dei Criminali

Molte carte nel gioco devono essere lette a voce alta a tutti i giocatori, a partire dal titolo della carta. La sola eccezione è rappresentata dalle carte Evento e alcune carte città, quelle che hanno l'icona Segreto nell'angolo in alto a sinistra.



Icona Segreto



Solo le carte **Evento** e alcune carte **Città** vengono mantenute segrete quando vengono pescate. Tutte le altre carte devono essere lette a voce alta quando vengono pescate.

EROI E ORGANIZZAZIONI CRIMINALI

Eroi e Relativa Scheda

Ognuno degli otto Eroi è rappresentato da una Scheda Eroe che ne elenca le Caratteristiche, le Abilità ed altre informazioni.

Nome dell'Eroe

Luogo di Partenza

Abilità



Ritratto del Personaggio

Parole Chiave Caratteristiche

Totale Ferite e Difesa

Organizzazioni Criminali (modalità Cooperativa)

Ogni Organizzazione Criminale ha una Scheda che mostra le relative regole speciali, l'icona della Fazione, e gli scagnozzi che appartengono all'Organizzazione. Per ogni Organizzazione Criminale c'è un'altra scheda a doppia faccia, dove su un lato sono mostrate le sue Tattiche e sull'altro i suoi Avamposti.

Zeppelin (modalità Avanzata)

Lo Zeppelin ha anch'esso una scheda a doppia faccia dove sono elencate le relative regole speciali. Su un lato c'è lo Zeppelin, che viene usato come elemento di gioco avanzato nella modalità Competitiva. Sull'altro lato c'è lo Zeppelin da Guerra, che fa parte dell'Organizzazione Criminale dei Nazisti ed è usato nella modalità di gioco Cooperativa.

IL TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco di **Fortune and Glory** raffigura una mappa del mondo negli anni '30'. Ci sono 3 tipi di spazi che compongono il tabellone - **Spazi di Terra**, **Spazi di Città**, e **Spazi di Mare**.

Ogni spazio sul tabellone ha un nome. Gli spazi di mare hanno anche un numero stampato sul tabellone che indica il costo in punti movimento che deve essere speso per poter entrare in tale spazio.

Icone Terreno

Molti spazi hanno anche una o più icone Terreno che indicano da quale tipo di terreno è composto lo spazio. Queste icone non hanno un significato intrinseco al luogo, ma come per le parole chiave, alcune carte e abilità vi possono far riferimento.



Giungla



Montagna



Deserto



Ghiaccio



Mare

Spazi di Terra

Gli spazi di terra sono aree di terra ferma sulla mappa e sono separate da delle linee nere che ne stabiliscono anche i confini. Nota che alcuni spazi di terra sono composti da un gruppo di isole che formano un singolo spazio. Quando queste sono adiacenti ad uno o più spazi di terra, allora ci sarà una linea nera tutto attorno ad esse per indicare il confine dello spazio (come ad esempio le *Isole Britanniche* o il *Giappone*).



Esempio: Le isole Britanniche sono uno spazio di terra adiacente allo spazio dell'Europa Occidentale. Anche se c'è una striscia di mare che sembra separare i due spazi, la linea nera attorno alle isole indica che le figure possono muovere dalle Isole Britanniche all'Europa Occidentale senza dovere attraversare uno spazio di mare.



Spazi di Città

Gli spazi di Città sono sparsi su tutto il tabellone e rappresentati come icone circondate da un anello color Oro o Argento sul quale è stampato il nome della città. Gli spazi di Città contano come ogni altro spazio allo scopo del movimento. Occasionalmente uno spazio di Città si trova completamente all'interno di un'altro spazio (come ad esempio *Parigi* che è completamente all'interno dello spazio dell'*Europa Occidentale*). In questo caso, le figure devono muovere attraverso lo spazio di Terra per raggiungere o lasciare lo spazio di Città.

Città Maggiori e Minori: Ci sono due tipi di città, le **Città Maggiori** e le **Città Minori**. Le città maggiori sono leggermente più grandi, circondate da un anello color Oro, ed hanno una icona unica e specifica della città che rappresentano. Le città Minori hanno una icona generica uguale per tutte, e sono circondate da un anello color Argento. Le città Maggiori e Minori funzionano più o meno allo stesso modo. La differenza principale consiste nel fatto che le città Maggiori vengono menzionate più spesso su alcune carte, inoltre gli Eroi ricevono un piccolo bonus quando vendono i Manufatti in una città Maggiore piuttosto che in una città Minore.

Città Portuali: Alcune città hanno un'icona che le identifica come Porto, che significa che sono adiacenti non solo a spazi di Terra, ma anche a spazi di Mare. Le figure in città Portuali possono muovere direttamente su o da spazi di mare adiacenti senza dover attraversare alcun spazio di Terra. Queste icone di città Portuale servono principalmente per indicare il movimento consentito, ma talvolta alcune carte o abilità si riferiranno a città Portuali.

Spazi di Mare

Gli spazi di Mare sono le aree di colore blu sul tabellone e sono separate le une dalle altre da linee nere che ne specificano anche i confini. La separazione dagli spazi di Terra è evidenziata dalla costa frastagliata di colore chiaro. Ogni spazio di Mare ha anche una icona che lo identifica.

Attraversamento del Pacifico: Su ogni lato della mappa c'è un mezzo cerchio con indicata la dicitura *Pacific Crossing*. Questo rappresenta un singolo spazio, ed è la via attraverso la quale le figure possono muovere da un lato all'altro della mappa (viaggiando attraverso il mondo). Nota che il **SOLO** spazio che è connesso da un lato all'altro della mappa e quello del *Pacific Crossing* – gli altri spazi di mare del Pacifico **NON** sono connessi da un lato all'altro della mappa e **NON** sono considerati adiacenti.

Costo del Movimento: Ogni spazio di Mare ha un numero stampato all'interno dello spazio stesso che indica il costo in punti movimento che deve essere speso per entrare in tale spazio. Entrare su tutti gli altri spazi sul tabellone (spazi di Terra e Città) costa sempre e solo 1 punto movimento. Se una figura non ha punti movimento rimasti in misura uguale o superiore a quanto richiesto per entrare in uno spazio di Mare, allora non potrà entrare in tale spazio di Mare.

Luoghi Casuali e Città Casuali

Ogni volta che è necessario stabilire un Luogo a caso, si deve pescare una carta Luogo. Ogni carta Luogo rappresenta uno spazio sul tabellone ed ha raffigurata una piccola mappa con una x rossa che indica dove si trova lo spazio sul tabellone. Nota che in fondo ad ogni carta c'è anche il nome di una Città che serve nel caso in cui si debba invece determinare casualmente una Città anziché un Luogo.



FORTUNA E GLORIA

Ci sono due tipi di risorse nel gioco, **Fortuna e Gloria**. Queste sono rappresentate con dei gettoni di plastica forniti in tagli da 1 e 5. I gettoni d'oro vengono usati per quantificare i punti Fortuna, e quelli blu per conteggiare i punti Gloria. La **Fortuna** è la risorsa che fa vincere il gioco. Occasionalmente la Fortuna viene usata per altre cose, ma viene raccolta principalmente fino a che un Eroe non ne avrà a sufficienza per vincere il gioco. La **Gloria** invece è la risorsa destinata alle spese. Viene guadagnata superando le carte Pericolo e sconfiggendo i Nemici, e può essere spesa quando un Eroe si trova in una Città per comprare carte Equipaggiamento o Alleato, carte Oggetto Comune o per curarsi le ferite.



CARATTERISTICHE

Gli Eroi hanno quattro caratteristiche: **Combattimento**, **Agilità**, **Astuzia**, e **Conoscenza**. Queste differenti caratteristiche sono usate durante il gioco per effettuare dei Test e combattere i Nemici.

Combattimento (Combat - Rosso)

Il combattimento indica l'abilità di un Eroe nel combattere, sia mani nude che utilizzando un'arma. Questa caratteristica rappresenta anche la sua forza.

Agilità (Agility - Giallo)

L'Agilità rappresenta quanto è bravo un Eroe a correre, saltare, schivare, e indica la prestanza fisica in generale dell'Eroe.

Astuzia (Cunning - Verde)

L'Astuzia rappresenta l'abilità dell'Eroe nel risolvere puzzle, individuare trappole, e tenersi alla larga dai guai, così come la sua conoscenza delle tecnologie e scienze.

Conoscenza (Lore - Blu)

La Conoscenza indica appunto la conoscenza dell'Eroe di altre culture, leggende e storia. Questa spesso è utilizzata per leggere antichi glifi, combattere nemici fantastici e decifrare i poteri occulti di antichi manufatti.



Test sulle Caratteristiche

Spesso un Eroe deve effettuare un Test usando una o più delle proprie caratteristiche. Un Test è composto da tre parti - Il Tipo di caratteristica da utilizzare, il risultato minimo che deve ottenere con il dado per ottenere un successo, e il numero totale di successi (le piccole x a fianco) che deve ottenere per superare il Test.



Per effettuare un Test su una caratteristica, l'Eroe lancia un numero di dadi pari al proprio valore della caratteristica richiesta. Così se deve fare un Test sull'Agilità, dovrà lanciare un numero di dadi uguale al valore posseduto nella caratteristica Agilità. Questi dadi vengono chiamati dadi Avventura. Ogni dado Avventura lanciato che da come risultato un valore uguale o superiore al valore richiesto conta come un successo. Nell'esempio sopra è raffigurato un Test sull'Agilità di 5+, quindi ogni dado con cui si ottiene un risultato di 5 o più rappresenta un successo. Porre un **gettone Successo** sulla carta per ogni successo ottenuto.



Finché l'Eroe ottiene **almeno un Successo**, potrà rilanciare i propri dadi Avventura nuovamente. Può continuare a lanciare i dadi finché non otterrà zero successi.

Se riesce ad accumulare un numero di gettoni successo uguale o maggiore a quanti richiesti, il Test è superato. Se non ottiene sufficienti successi lanciando i dadi, il Test è fallito.

Alcune carte, abilità o caratteristiche incrementate in qualche modo, permettono dopo aver lanciato i Dadi Avventura di aggiungerne altri addizionali.

Test sulle caratteristiche combinate e altri Test

Alcuni Test richiedono di utilizzare due o più caratteristiche combinate, o di non utilizzare alcune caratteristiche. Questi Test hanno sempre un testo aggiuntivo che descrive come e quando il Test viene superato o fallito.

Sforzo

In alcuni momenti pericolosi ad un Eroe è concesso di effettuare uno Sforzo per spingersi ai propri limiti nel tentativo di sopravvivere. Quando deve essere fatto un **Test di Fuga** o un **Test su una carta Suspense** (e **SOLO** in questi due casi), un Eroe può tentare uno Sforzo, ricevendo ferite in cambio di Dadi Avventura extra da lanciare. Questi Test sono spiegati in seguito.

Per ogni ferita spesa nello **Sforzo**, l'Eroe può lanciare 1 dado Avventura extra.

Un Eroe può tentare uno sforzo spendendo tanti punti ferita quanti desidera, ma non può utilizzare nello Sforzo tutte le ferite che gli sono rimaste. Un'altra cosa importante è che i dadi Avventura derivanti da uno Sforzo sono utilizzati solo per un lancio.

Se l'Eroe deve lanciare i dadi nuovamente (avendo quindi ottenuto almeno un successo), i dadi Avventura extra guadagnati con lo Sforzo **NON** sono inclusi nei successivi lanci.



FERITE E DIFESA

Ferite

Nell'angolo in basso a destra di ogni scheda Eroe c'è raffigurata una cassa di legno con riportato sopra il numero di Ferite dell'Eroe. Questo valore rappresenta il numero di ferite che l'Eroe deve subire prima di finire abbattuto. Quando un Eroe subisce una o più ferite, il relativo numero di gettoni Ferita viene posto sulla sua scheda per tenere traccia di quante ferite ha subito. Se l'Eroe riceve un totale di gettoni Ferita uguale o superiore al proprio valore Ferite, l'Eroe è stato **Abbattuto**.

Difesa

Accanto al valore delle Ferite c'è una piccola barra che indica il valore di Difesa dell'Eroe (di solito è 0 oppure 1).

La Difesa rappresenta il numero di colpi che l'Eroe para ogni volta che subisce uno o più colpi (in un combattimento o altro modo).

Curarsi

Ogni volta che un Eroe si cura una o più Ferite, i relativi gettoni Ferita vengono rimossi dalla scheda dell'Eroe. Se un Eroe si cura completamente, tutti i gettoni Ferita vengono rimossi dalla scheda.

Eroi Abbattuti

Un Eroe abbattuto viene rimesso sulla sua città di partenza, con la relativa figura stesa su un fianco. Non parteciperà al gioco in nessun modo finché non recupera durante la successiva Fase Finale. C'è inoltre una penalità addizionale per essere stato abbattuto.

Ogni volta che un Eroe viene abbattuto, deve immediatamente lanciare un dado e scartare un mix di tante carte Equipaggiamento, Alleato, gettoni Fortuna o Gloria pari al risultato ottenuto con il lancio del dado. Inoltre, l'Eroe deve lanciare un dado per ogni Manufatto che sta trasportando. Se ottiene come risultato 1, 2, o 3, il Manufatto deve essere scartato.

L'Eroe può scegliere quale e quante carte Equipaggiamento, Alleato, e gettoni Fortuna o Gloria scartare, ma deve comunque arrivare all'intero ammontare stabilito dal lancio del dado. Per questa ragione, sarebbe opportuno tenersi dei gettoni Gloria extra come riserva da spendere in caso si finisca abbattuti (dato che i gettoni Gloria sono più facili da ottenere rispetto alle carte Equipaggiamento, Alleato o gettoni Fortuna). Generalmente è una buona idea vendere i Manufatti recuperati non appena è possibile.

EQUIPAGGIAMENTI E ALLEATI

Le carte Equipaggiamento e Alleato possono essere acquisite da un Eroe per incrementare le proprie caratteristiche o abilità. Ogni volta che un Eroe acquisisce una carta Equipaggiamento o Alleato, deve pescare la prima carta dal relativo mazzo e piazzarla scoperta sul tavolo accanto alla propria scheda dell'Eroe.

Comprare Equipaggiamenti ed Alleati

Le carte Equipaggiamento ed Alleato possono essere comprate usando i gettoni Gloria quando l'Eroe visita una Città. Quando vengono acquistate, il giocatore pesca la prima carta dal relativo mazzo e la assegna al proprio Eroe.

Acquistare una carta Equipaggiamento o una carta Alleato costa **5 punti Gloria**.

Limite sul Trasporto

Un Eroe può trasportare fino a **3 carte Equipaggiamento** e **3 carte Alleato** alla volta (per un totale di 6 carte) e può usare qualunque carta Equipaggiamento o Alleato che sta trasportando. Se un Eroe si ritrova con troppe carte Equipaggiamento o Alleato, deve scartare quelle in eccesso fino a rientrare nei limiti concessi.

Attivazione

Alcune carte Equipaggiamento e Alleato devono essere **Attivate** per poter usare una o più delle abilità associate. Questo significa che l'abilità sarà utilizzabile solo una volta per turno. Quando si attiva una carta, capovolverla per indicare che non potrà essere attivata nuovamente durante il turno in corso. Tuttavia, mentre è attivata, qualunque altro bonus sulle caratteristiche o abilità non attivate presenti sulla carta possono essere ancora utilizzate.

Test di Fedeltà

Gli Alleati hanno una caratteristica speciale indicata nell'angolo in basso a sinistra sulla carta che li rappresenta chiamata Fedeltà. Questa viene usata quando un Alleato viene chiamato a fare un Test di Fedeltà. Per effettuare questo Test, lanciare un numero di dadi uguale al valore indicato sulla caratteristica Fedeltà. Se il risultato ottenuto con il lancio raggiunge il risultato richiesto dal Test, allora il Test è stato passato. In caso contrario, il Test è fallito e l'Alleato deve essere scartato (spesso è un effetto addizionale da applicare, basato su cosa ha causato il Test).

Oggetti Comuni

Un altro tipo di carte che gli Eroi possono acquisire sono quelle degli **Oggetti Comuni**. Queste carte sono disponibili per essere acquistate nelle Città usando i gettoni Gloria. Gli **Oggetti Comuni** funzionano come gli Equipaggiamenti e gli Alleati con l'eccezione che essi non si pescano a caso dal mazzo ma si acquistano in modo mirato, cioè il giocatore cerca e sceglie la specifica carta che vuole acquistare (il costo espresso in Gloria è indicato nell'angolo in alto a destra sulla carta dell'Oggetto Comune). Non esiste neanche una pila degli scarti degli **Oggetti Comuni**, dato che ogni volta che viene scartata una carta Oggetto Comune, essa viene rimessa nel relativo mazzo nuovamente a disposizione del successivo acquirente. Quando vengono comprate, le carte degli **Oggetti Comuni** vengono poste scoperte accanto alla scheda dell'Eroe e contano sul limite di carte trasportabili di Equipaggiamento o Alleato in base al tipo di Oggetto Comune (la prima parola chiave su una carta Oggetto Comune sarà sempre *Gear* (cioè Equipaggiamento) o *Aly* (cioè Alleato). Nella versione base del gioco, gli **Oggetti Comuni** sono tutti Equipaggiamenti.

IL GIOCO IN VERSIONE BASE

Per rendere le cose semplici nelle prime partite (o se intendete insegnare il gioco a dei nuovi giocatori) dovreste giocare la versione base del gioco in modalità Competitiva. Mettere quindi da parte le figure dello Zeppelin, dei Templi e dei Criminali durante la preparazione del gioco, e rimuovere tutte le copie delle seguenti carte prima di mescolare i vari mazzi (queste sono tutte carte che utilizzano concetti presenti nella sezione *Elementi Avanzati* del regolamento):

Carte Manufatto

The Mine
The City
The Valley
The Temple
The Caverns
The Tomb

Carte Evento

Lost Temple

Carte Città

Trouble in Town

Carte Pericolo

Agents of Evil

Nemici

Mob Leader

Nemici Nazisti

Nazi Commander

Dovreste ignorare pure ogni riferimento che viene incontrato sulle carte che citi Criminali, Templi, Giungle Profonde, o Volare fra le Città, così come ogni **Testo Speciale** delle carte Avventura riportato sotto il titolo della carta stessa.

PREPARAZIONE

Preparazione del Tabellone

Aprire il tabellone di gioco e porlo al centro in un'ampio spazio di gioco in modo che ognuno possa raggiungerlo facilmente.

Mescolare e Posizionare i mazzi di Carte

Separare tutti i vari mazzi di carte e mescolarli separatamente. Non è necessario mescolare il mazzo della carte Oggetto Comune dato che esse sono liberamente consultabili dai vari giocatori. Piazzare tutti i vari mazzi di carte attorno al tabellone di gioco come indicato nella figura sotto.

Scegliere e Posizionare gli Eroi

Mescolare le Schede degli Eroi. Ogni giocatore ne pesca una a caso per individuare l'Eroe con il quale giocherà. Le restanti schede Eroe vengono risposte nella scatola dato che non saranno utilizzate durante il gioco. Ogni giocatore prende la figura che rappresenta il proprio Eroe e pone la scheda Eroe di fronte a se in modo che ogni giocatore possa vederla.

Su ogni scheda Eroe è evidenziata nell'angolo in alto a destra la Città dalla quale parte il proprio Eroe. Ogni giocatore piazza quindi il proprio Eroe nella relativa Città di partenza.

Alcuni Eroi hanno delle abilità che gli permettono di iniziare il gioco con alcune carte gratis o altri bonus.





Preparare i Segnalini, i Dadi e le Figure

Piazzare tutti i gettoni Fortuna e Gloria, i gettoni Ferita, e tutti gli altri segnalini e figure di nemici accanto al tabellone in modo che tutti i giocatori possano raggiungerli facilmente. Poi distribuire i dadi fra i vari giocatori.

Preparare il mazzo delle carte Pericolo

Mescolare il mazzo delle carte Pericolo e posizionarlo in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo. Nota che questo mazzo è a doppia faccia, quindi ogni volta che un giocatore deve pescare una carta Pericolo, per evitare di sapere in anticipo cosa pescherà, deve pescare l'ultima carta del mazzo. Appena entra in gioco una carta Pericolo deve essere risolto il lato Pericolo e non quello Suspense.

Pescare e Piazzare i Manufatti iniziali

Adesso è il momento di popolare il tabellone con i Manufatti. Pescare una carta **Manufatto** e una carta **Avventura**, quindi porle una sopra l'altra accanto al tabellone di gioco. Questa procedura genera dinamicamente dei Manufatti composti da due carte (per esempio *The Spear of Hades*). Poi pescare una carta **Luogo** per determinare casualmente dove è localizzato il Manufatto. Scegliere poi una delle coppie colorate di segnalini a forma di teschio e piazzarne uno sopra la carta Manufatto e uno sullo spazio del tabellone indicato dalla carta **Luogo** pescata.



Ripetere questi passi finché non si avranno 4 Manufatti sul tabellone.

Nota che non è possibile avere più di un Manufatto nello stesso spazio sul tabellone, e se viene pescata una carta **Luogo** che indica uno spazio dove è già presente un Manufatto allora bisogna pescare una nuova carta **Luogo**.

Adesso sei pronto ad iniziare a giocare!

IL GIOCO COMPETITIVO

La modalità di gioco di default è quella Competitiva dove ogni Eroe viaggia per il mondo in cerca degli antichi Manufatti e in corsa contro gli altri Eroi per essere il primo a raggiungere **15 punti Fortuna** e la propria città di partenza alla fine di un round di gioco.

IL ROUND DI GIOCO

Fortune and Glory è giocato in una serie di Round finché un giocatore non vince il gioco. Ogni round di gioco è composto dalle seguenti fasi:

1. Fase Iniziativa
2. Fase Movimento
3. Fase Avventura
4. Fase Finale

LA FASE INIZIATIVA

Lanciare i dadi per stabilire il giocatore iniziale

Durante la Fase Iniziativa tutti i giocatori lanciano un dado. Chi ottiene il risultato più alto riceve il gettone di Giocatore Iniziale e sarà il primo a giocare in ogni successiva fase del round (rilanciare i dadi in caso di pareggio).

Qualunque giocatore che ottiene un risultato di 1 nel tiro per l'iniziativa, pesca una carta **Evento** gratuitamente.

Carte già Attivate

Qualunque carta che deve essere attivata ed è stata attivata nel Round precedente, viene capovolta e sarà nuovamente utilizzabile.



LA FASE MOVIMENTO

Durante la Fase Movimento ogni Eroe si muove sul tabellone, iniziando dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario.

Movimento

Quando è il tuo turno di muovere il tuo Eroe, lancia un dado. Il tuo Eroe potrà muoversi di un numero di spazi uguale o inferiore al risultato ottenuto. E' anche possibile non muoverlo affatto se lo desideri (se, per esempio, il tuo Eroe si trova già sullo spazio dove c'è un Manufatto).

Qualunque giocatore che ottiene un risultato di 1 sul dado lanciato per il movimento, riceve 1 carta **Evento** gratuitamente.

Si deve spendere 1 punto movimento per entrare su ogni spazio di Terra o Città, mentre ogni spazio di Mare ha un costo in punti movimento stampato sul tabellone. E' una buona idea tentare di arrivare su uno spazio che contiene un Manufatto in modo da poter tentare di recuperarlo durante la Fase Avventura. Nota che ogni giocatore deve muovere il proprio Eroe prima che inizi la Fase Avventura. Questo permetterà a più Eroi di tentare il recupero dello stesso Manufatto, correndo l'uno contro l'altro per essere il primo a recuperarlo (o di lavorare assieme in una partita in modalità Cooperativa).



Esempio di Movimento: Duke Dudley inizia il gioco nella città di Londra. Lancia il dado per il movimento ed ottiene un 5. Decide quindi di andare alla ricerca di un Manufatto situato nel Sahara. Egli muove da Londra verso le Isole Britanniche, poi sull'Europa Occidentale, quindi nello spazio di Mare del Mediterraneo (al costo di 2 punti movimento), ed infine sullo spazio del Sahara spendendo un totale di 5 punti movimento.

Figure dei Nemici

Se un Eroe entra in uno spazio dove si trova una figura di un Nemico, il suo movimento termina immediatamente e deve combattere questo Nemico fuori dalla normale sequenza del turno (vedi più avanti la sezione sul Combattimento).



LA FASE AVVENTURA

Durante la Fase Avventura ogni Eroe interagisce con lo spazio raggiunto nella Fase Movimento, a partire dal giocatore iniziale e a seguire gli altri giocatori in senso orario. Cosa avviene dipende dallo spazio dove si trova l'Eroe – uno spazio di Terra o di Mare, uno spazio con un Manufatto, o uno spazio di Città.

Spazi di Terra o di Mare

Anche se non ti trovi su uno spazio con un Manufatto, non significa che non incontrerai pericoli da affrontare. Se ti trovi su uno spazio di Terra o Mare dove non è presente un Manufatto durante la Fase Avventura, lancia un dado. Se ottieni come risultato 4, 5, o 6, pesca una carta Evento. Se ottieni un risultato di 1, sei stato attaccato! Pesca quindi una carta Nemico per vedere chi o cosa ti ha attaccato e risolvi il combattimento. Se ottieni invece un risultato di 2 o 3, semplicemente non accade niente.

Spazio con un Manufatto

Un Eroe che si trova su uno spazio dove è presente un Manufatto, può iniziare il Recupero del Manufatto. Sarà più divertente se il giocatore dichiara il nome del proprio Eroe seguito dal titolo della carta Manufatto e Avventura, per esempio *Jake Zane e the Sword of the Ancients!*

La carta Manufatto/Avventura

Come menzionato in precedenza, una carta Manufatto abbinata ad una carta Avventura ha due valori principali – il Valore Fortuna (indicato sul gettone d'Oro) e il numero di carte Pericolo che l'Eroe deve superare per Recuperare il Manufatto (il numero indicato sull'icona dello scudo tribale rosso). C'è anche un set di icone bianche e nere abbinato al Manufatto e occasionalmente un Testo Speciale sotto al nome del Manufatto. Per adesso, questi altri elementi possono essere ignorati.



Pericoli

Per affrontare il primo pericolo, pescare una carta Pericolo dal fondo del relativo mazzo con il alto Pericolo rivolto a faccia in su (la prima parola chiave sotto l'immagine sulla carta sarà sempre *Danger*). Per superare il pericolo dovrai effettuare uno o più Test e/o combattere qualche Nemico (i Pericoli sono spiegati in dettaglio più avanti nella sezione Pericoli e Suspense).

Se la carta Pericolo non viene superata, il tuo turno termina immediatamente e la carta Pericolo viene voltata sul suo lato **Suspense**, lasciandoti così in una situazione precaria fino al tuo successivo turno. Inoltre ogni altra carta Pericolo che hai superato in questo turno sarà scartata senza che venga guadagnato alcun punto Gloria per esse.

Se la carta Pericolo è stata superata, piazzare un **gettone Pericolo** sulla scheda del tuo Eroe per indicare quanto sei più vicino al Recupero del Manufatto. Adesso hai una decisione importante da prendere; puoi **Accamparti** o **Perseverare** nel Recupero del Manufatto affrontando la successiva carta Pericolo.

Accamparsi

Se decidi di **Accamparti**, la tua Fase Avventura termina immediatamente e puoi scartare tutte le carte Pericolo che hai superato in questo turno ricevendo per esse i punti Gloria indicati su ogni carta (i gettoni Pericolo non vengono scartati, ma vengono mantenuti di turno in turno indicare il progresso nel Recupero del Manufatto). Puoi anche Curarti completamente di tutte le Ferite subite. Il turno successivo, se non ti muovi, puoi riprendere il Recupero del Manufatto durante la Fase Avventura, continuando da dove eri rimasto pescando una nuova carta Pericolo per determinare il successivo pericolo da affrontare.



Perseverare nel Recupero del Manufatto

Se decidi di **Perseverare** nel Recupero del Manufatto, non ricevi ancora alcun punto Gloria, ma invece continuerai a pescare le carte Pericolo. Puoi Perseverare nel Recupero del Manufatto dopo ogni carta Pericolo superata finché non fallirai, o deciderai di Accamparti o sarai riuscito a Recuperare il Manufatto. E' importante notare che Perseverare nel Recupero del Manufatto ti pone di fronte al rischio crescente di perdere tutte le carte Pericolo superate senza poter ricevere la relativa ricompensa in punti Gloria!

Recuperare il Manufatto

Una volta che l'Eroe ha collezionato un numero di gettoni Pericolo (superando le carte Pericolo) pari o superiore a quanto indicato dal valore Pericolo presente sulla carta Avventura del Manufatto, riesce a recuperare il Manufatto! Prendere la carte Manufatto e Avventura e posizionarle accanto alla propria scheda dell'Eroe e rimuovere anche la coppia di segnalini a forma di teschio dal Tabellone e dalla carta Manufatto, quindi scartare anche tutti i gettoni Pericolo collezionati. A questo punto puoi anche ricevere i punti Gloria per le carte Pericolo superate durante il turno.

Eroi Abbattuti

Se un Eroe viene abbattuto durante il Recupero di un Manufatto (o se abbandona lo spazio con il Manufatto nella Fase Movimento), il giocatore deve scartare tutti i gettoni Pericolo collezionati, perdendo ogni progresso acquisito nel Recupero del Manufatto.

Quando un Eroe inizierà il Recupero del solito Manufatto o di uno diverso, dovrà comunque ricominciare da capo.

Spazi Città

Un Eroe che si trova in uno spazio Città durante la propria Fase Avventura, può vendere i propri Manufatti recuperati, comporre carte Equipaggiamento e anche riposarsi un'ora per recuperare dalle Ferite subite.

Pescare una carta Città

La prima cosa che un Eroe deve **SEMPRE** fare quando entra in una Città, è pescare una carta Città. Molte carte vengono lette a voce alta quando vengono pescate, tuttavia alcune hanno un'icona Segreto nell'angolo in alto a sinistra che significa che tale carta deve essere mantenuta segreta nella propria mano per essere giocata in seguito come una carta Evento.

Alcune carte Città sono dei Pericoli! Quando una carta Città che rappresenta un Pericolo viene pescata, il giocatore deve effettuare il Test indicato sulla carta come per le carte Pericolo. Nota che ciò nonostante è comunque una carta Città, e la carta non ha un retro Suspense come le carte Pericolo, quindi la sezione Suspense è indicata sul fronte nella parte in basso della carta stessa.

Un Eroe che fallisce il Test di una Carta Città che rappresenta un Pericolo, termina il proprio turno e attiva la sezione Suspense come per le carte Pericolo. L'Eroe non potrà più interagire con la Città in alcun modo durante il turno corrente. Nella Fase Avventura del turno successivo, l'Eroe deve risolvere la sezione Suspense della carta Città anziché pescare una nuova carta Città, ma potrà poi interagire con la Città (assumendo che non venga abbattuto).

Interagire con la Città

Una volta che un Eroe ha pescato e risolto la carta Città, potrà interagire con la Città vendendo i propri Manufatti recuperati, comprando carte Equipaggiamento e Alleato, e/o curandosi delle Ferite (in qualunque ordine preferisca). L'Eroe adesso può vendere qualunque Manufatto sia riuscito a recuperare. Per venderlo, semplicemente scarta la relativa carta Manufatto e riceve tanti punti Fortuna quanti indicati sulla carta Manufatto.

Quando viene venduto un Manufatto in una Città Maggiore, l'Eroe riceve un bonus di +1 punto Fortuna oltre al valore indicato sulla carta Manufatto.

L'Eroe può comprare anche un numero qualunque di carte Equipaggiamento e/o Alleato al costo di **5 punti Gloria** ognuna, così come qualunque carta Oggetto Comune al costo indicato sulla carta che lo rappresenta.

Inoltre, l'Eroe può curarsi un numero di ferite qualunque al costo di **1 punto Gloria** per ogni ferita curata.



LA FASE FINALE

Nella Fase Finale si svolgono 5 sotto-fasi:

- 1) Movimento dello Zeppelin
- 2) Avventura dei Criminali
- 3) Verifica delle condizioni di Vittoria
- 4) Rimpiazzo dei Manufatti
- 5) Recupero degli Eroi

Movimento dello Zeppelin

Lo Zeppelin non viene usato nella versione Base del gioco, e verrà analizzato nella sezione del regolamento *Elementi Avanzati*.

Avventura dei Criminali

I Criminali non vengono usati nella versione Base del gioco, e verranno analizzati nella sezione del regolamento *Elementi Avanzati*.

Verificare le condizioni di Vittoria

Qualunque Eroe che si trovi nella propria città di partenza durante la Fase Finale avendo già accumulato 15 punti Fortuna, vince il gioco. Se ci sono più Eroi che assolvono le condizioni di vittoria nello stesso Round, il vincitore è il giocatore che ha accumulato più punti Fortuna (o più punti Gloria se hanno lo stesso numero di punti Fortuna).

Rimpiazzare i Manufatti

Un nuovo Manufatto viene pescato e posto in un luogo a caso per ogni Manufatto che è stato Recuperato durante il Round di gioco. Ci dovranno essere sempre quattro Manufatti sul tabellone alla fine di ogni Round di gioco (tuttavia alcuni Elementi Avanzati possono incrementare il numero di Manufatti presenti sul tabellone).

Recupero degli Eroi

Qualunque Eroe che è stato abbattuto durante il Round di gioco, viene rialzato e ritorna in gioco.



CARTE PERICOLO E SUSPENSE

Un elemento chiave nel genere dei Pulp Adventure Movie sono le situazioni pericolose che si creano mentre gli audaci eroi esplorano luoghi esotici e combattono nemici mortali. In **Fortune and Glory** questo è rappresentato dalle carte Pericolo! Come indicato precedentemente, le carte Pericolo sono a doppia faccia con la descrizione di un pericolo sul fronte e la descrizione di una situazione di suspense sul retro che può scaturire quando le cose vanno male.

Il mazzo delle carte Pericolo

Dato che le carte Pericolo sono a doppia faccia, è importante che ogni volta che una di queste carte viene scartata e rimessa nel mazzo venga posta sempre nello stesso verso (con il lato pericolo sempre a faccia in su o a faccia in giù) così che siano tutte orientate sullo stesso lato. Ci sono due modi possibili di gestire il mazzo delle carte Pericolo, ed entrambi funzionano egualmente bene; è solo una questione di preferenza.

Mescolare prima di pescare

Il mazzo delle carte Pericolo deve essere mescolato prima che venga pescata una carta. Quando la carta viene pescata, deve essere presa dal fondo o dal mezzo del mazzo. Quando viene scartata, la carta deve essere rimessa in mezzo al mazzo. In questo modo, tutte le carte Pericolo sono sempre disponibili e sarà impossibile prevedere quale verrà pescata la prossima volta.

Pescare dal fondo del mazzo

L'altro modo di trattare il mazzo delle carte Pericolo è tenerlo con il lato Pericolo a faccia in giù. Quando una carta viene pescata, deve essere presa dal fondo del mazzo e voltata per essere posta sul tavolo con il lato pericolo scoperto. Le carte scartate vengono poi poste in cima al mazzo con il lato pericolo a faccia in giù. Con questo metodo, si cicleranno tutte le carte Pericolo disponibili prima di incontrare nuovamente lo stesso pericolo (nota che ci sono alcuni pericoli duplicati che però hanno il retro Suspense differente). Questo metodo permetterà di incontrare più pericoli diversi in ogni partita, ma i giocatori che riescono a contare le carte possono riuscire a farsi due conti in tasca.

Test e Opzioni

Le carte Pericolo di solito riportano uno o più Test che gli Eroi devono superare. Alcune volte dei Test hanno la parola **OR** che li separa, che significa che il giocatore può scegliere quale Test eseguire. Se invece i Test sono separati dalla parola **AND** significa che il giocatore deve passare entrambi i Test per superare la carta Pericolo. I giocatori possono decidere in quale ordine affrontare i Test. I Test sulle caratteristiche sono descritti nella sezione del regolamento *Caratteristiche*.

Combattimento

Alcune volte fra le opzioni di un Test c'è quella di affrontare direttamente un combattimento. I combattimenti sono descritti in dettaglio più avanti. Se l'Eroe sceglie di combattere anziché effettuare il Test, la carta Pericolo è superata se l'Eroe sconfigge il Nemico o se l'Eroe supera un Test di Fuga per fuggire dal Nemico.

Nota che in un combattimento, il valore Gloria della carta Pericolo non è usato, ma verrà utilizzato quello associato alla carta Nemico affrontata.

Parole Chiave

Come ogni altra carta, le carte Pericolo hanno delle Parole Chiave sotto l'immagine a cui vi possono fare riferimento altre carte o abilità.

Qualunque Test su una carta **Pericolo** (o **Suspense**) si considera che sia un Test su **tutte** le parole chiave riportate sulla carta Pericolo.

Per esempio, la carta Pericolo *Boat Chase* ha le parole chiave *Driving*, *Chase*, e *Water*. Il Test sull'Agilità di questa carta è quindi considerato anche un test su *Driving*, su *Chase* e su *Water*.



Suspense

Come descritto nella sezione *Fase Avventura*, se un Eroe fallisce il Test della carta Pericolo, allora il suo turno termina immediatamente e la carta Pericolo viene voltata sul suo lato Suspense. Questo crea il classico momento di suspense tipico dei film! I giocatori non devono guardare il lato Suspense della carta finché non falliscono il Test sul lato Pericolo (non è possibile sapere in anticipo cosa succederà).

Un Eroe che deve risolvere una carta Suspense **non può** muovere durante la sua Fase Movimento. Egli può comunque lanciare il dado per il movimento perché in caso di un risultato di 1 può pescare una carta **Evento gratis**.

Durante la Fase Avventura del successivo Round di gioco, anziché pescare la successiva carta Pericolo, l'Eroe deve superare la carta Suspense superando i Test indicati o assolvendo il Testo Speciale indicato sulla carta.

Se fallisce i Test della carta Suspense, l'Eroe è abbattuto (ricorda che un Eroe che deve affrontare una carta Suspense può utilizzare uno **Sforzo** per ricevere dadi Avventura extra come indicato nella sezione del regolamento *Caratteristiche*).

Se la carta Suspense viene superata, l'Eroe riceve immediatamente i punti Gloria indicati sulla carta Suspense e prende un gettone Pericolo per averla completata. Adesso l'Eroe ha l'opzione di **Perseverare** nel recupero del Manufatto o di **Accamparsi**.



COMBATTIMENTO

Quando sono alla caccia di Manufatti, gli Eroi spesso si trovano a dover fronteggiare dei cattivi. Sia che si tratti di una lotta a mani nude contro dei Gangster o una sparatoria in qualche rovina contro i Nazisti, il combattimento è gestito più o meno allo stesso modo.

Pescare le Carte Nemico

Ogni volta che un Eroe deve effettuare un combattimento, viene sempre specificato contro di chi. Potrebbe trattarsi di uno specifico nemico (come ad esempio un Gangster o uno Zombi) nel qual caso dovrà utilizzare la carta di Riferimento del Nemico che rappresenta quello specifico Nemico. Il più delle volte tuttavia, sarà richiesto di pescare una carta dal mazzo Nemici o dal mazzo Nemici Nazisti per scoprire contro di combattere. Ogni Nemico ha un valore Gloria che l'Eroe riceve se sconfigge il Nemico, un valore Dadi Combattimento e Ferite, e talvolta delle abilità speciali. Ogni carta Nemico riporta in basso anche un Test di Fuga in caso l'Eroe voglia tentare di fuggire anziché combattere.



Solo la parola chiave *Infantry* (Fanteria)

Occasionalmente quando si effettua un combattimento in una area ristretta (come a bordo di un U-Boat o di uno Zeppelin) è indicato che se viene pescata una carta che non riporta la parola chiave *Infantry* deve essere scartata e ne deve essere pescata un'altra. Le parole chiave su una carta Nemico sono elencate sotto l'immagine e la prima parola chiave è sempre relativa al tipo di nemico che la carta rappresenta. In questi casi se la carta non è del tipo *Infantry* quindi deve essere scartata e se ne deve pescare una nuova.



L'Oro dei Nazisti

Alcune carte hanno la parola chiave *Escorted* (Scortato). Nella versione Base del gioco la sola carta con questa caratteristica è *Nazi Gold*. *Escorted* non è un tipo di nemico, ma piuttosto un modificatore. Come indicato su queste carte, quando vengono pescate, deve essere pescata un'altra carta per identificare il nemico che deve essere combattuto. È possibile pescare diverse carte *Escorted* di fila, e in tal caso vanno accumulate finché non viene pescata una carta che identifica un tipo di nemico reale.

Le carte *Escorted* non vengono scartate nei casi in cui vengono richieste solo carte *Infantry*, ma si pescherà ancora finché non verrà pescata la carta di un nemico reale a cui si assegna la carta *Escorted*.

Round di Combattimento

Ogni combattimento è diviso in diversi Round di Attacco. Durante ogni Round di Attacco, sia l'Eroe che il Nemico attaccano simultaneamente. Talvolta una carta può indicare che non può essere usata durante un Round di Attacco (*Fight Round*). Questo tipo di carte tuttavia possono essere usate fra un Round di Attacco e l'altro.

Dadi Combattimento

I Dadi Combattimento sono i dadi che l'Eroe e il Nemico devono lanciare nel tentativo di ferire l'avversario. Durante ogni Round di Attacco, l'Eroe lancia un numero di dadi Combattimento pari al valore della sua caratteristica *Combat* mentre il nemico lancia un numero di dadi pari al valore nella sua caratteristica *Combat*.

Ogni dado combattimento colpisce con 4, 5 o 6.

Difesa e Ferite

Come menzionato in precedenza, il valore di *Defense* (Difesa) di un Eroe (o di un Nemico) rappresenta il numero di colpi che blocca ogni volta che subisce dei colpi durante ogni Round di Attacco. Un Eroe con un valore di *Defense* di 1 blocca il primo colpo subito da un Nemico. Ogni Colpo non bloccato causa una Ferita all'Eroe o al Nemico, e quest'ultimo riceve un gettone Ferita. Se un Eroe o un Nemico riceve un numero di gettoni Ferita uguale o maggiore al valore nella sua caratteristica *Wound* (Ferite), questo è sconfitto (o abbattuto se si tratta di un Eroe).

Alla fine di ogni Round di Attacco se ne l'Eroe o il Nemico sono stati sconfitti, inizia un nuovo Round di Attacco. Questo continua finché uno dei due (o entrambi) non viene sconfitto.

Guadagnare Punti Gloria

Quando un Nemico viene sconfitto, l'Eroe riceve immediatamente i punti Gloria indicati sulla relativa carta Nemico. Questo avviene anche se l'Eroe e il Nemico si sconfiggono a vicenda nello stesso Round di Attacco.

Scappare da un Combattimento

Come menzionato precedentemente, ogni carta Nemico ha indicato in fondo un Test di Fuga. All'inizio di ogni Round di Attacco, un Eroe può decidere di provare una Fuga anziché combattere. L'Eroe effettua il Test di Fuga come si effettuano gli altri Test.

Se ha successo, la carta Nemico viene scartata (senza lanciare i dadi combattimento) e l'Eroe può continuare con il proprio turno, ma nessun punto Gloria viene guadagnato. Se fallisce il Test di Fuga, il Nemico attacca l'Eroe e lancia i propri dadi combattimento come di solito. Nota che l'Eroe **NON** deve lanciare i dadi combattimento perché ha fallito il Test di Fuga. All'inizio del successivo round di attacco, l'Eroe ha nuovamente la possibilità di decidere se tentare la fuga o combattere normalmente.



FIGURE DEGLI SCAGNOZZI



Occasionalmente la figura di uno scagnozzo Nemico viene posta su uno spazio del tabellone. Le figure di soldati Nazisti rappresentano i Soldati Nazisti Nemici, o le figure dei Gangster rappresentano i Gangster Nemici. Puoi utilizzare le relative carte di Riferimento per trovare maggiori dettagli su questi due tipi di nemici. Non ci può mai essere più di una figura di uno scagnozzo Nemico sullo stesso spazio. Se ciò dovesse accadere, pesca una nuova carta Luogo per determinare dove piazzare la figura (nella modalità Cooperativa questo funziona in maniera leggermente differente).

Movimento e Combattimento degli Eroi

Se un Eroe muove su uno spazio con una figura nemica, il movimento dell'Eroe termina e deve immediatamente combattere contro il Nemico (durante la Fase Movimento). In questo modo, le figure dei Nemici, possono bloccare il movimento dell'Eroe, rallentandolo. Se una figura Nemica appare in uno spazio dove si trova un Eroe, l'Eroe deve immediatamente combattere il Nemico al di fuori della normale sequenza del turno.



Scappare da un Nemico

Se Fuggi da un Combattimento dove il nemico è rappresentato da una figura sul tabellone, la figura resta nello spazio e l'Eroe deve essere immediatamente spostato su uno spazio adiacente di tua scelta.

CARTE EVENTO

Le carte Evento rappresentano diversi bonus e possono essere giocate in qualunque momento (salvo se indicato diversamente sulla carta) sia per aiutare il tuo Eroe o quello di un altro giocatore, oppure per rallentare o mettere in difficoltà un'avversario. Non c'è limite al numero di carte Evento che si possono avere nella mano. Quando una carta Evento viene giocata, deve essere letta ad alta voce agli altri giocatori, a partire dal titolo della carta. Dopo aver risolto l'effetto della carta, va scartata, salvo che sulla carta non sia indicato che questa deve Retare in gioco (*Remains in Play*).

Le carte Evento dovrebbero essere abbastanza chiare così come il momento in cui giocarle. Quelle con indicato di giocarle immediatamente (*Play Immediately*) devono essere giocate non appena vengono pescate. Salvo che non sia indicato diversamente, le carte Evento di fatto vengono utilizzate per incrementare le caratteristiche di un Eroe, obbligare a rilanciare i dadi, ecc. Se ci fosse una disputa su chi ha giocato prima una carta Evento, la priorità va calcolata in base al turno dei giocatori (iniziando dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario).

Annullare le Carte

Alcune carte e abilità permettono ai giocatori di annullare un'altra carta appena giocata o già in gioco. Quando una carta viene annullata, i suoi effetti sono immediatamente cancellati e la carta viene posta nell'appropriata pila di scarti. Generalmente una carta può essere cancellata in qualunque momento, tuttavia una carta Evento **NON** può essere cancellata dopo che ha già causato il lancio o rilancio dei dadi.



DIVERSI EROI SULLA SULLO STESSO MANUFATTO

Quando due o più eroi si trovano sullo stesso spazio in una partita in modalità Competitiva, alla caccia del medesimo Manufatto, si considerano in corsa l'uno contro l'altro. Questi Eroi devono pescare e risolvere le proprie carte Pericolo una alla volta. Così, ogni volta che un Eroe supera una carta Pericolo deve decidere come al solito se Perseverare nel Recupero del Manufatto o Accamparsi. Se decide di Perseverare nel Recupero, l'altro Eroe presente nello spazio (o il successivo in senso orario se ci sono più Eroi) deve prima pescare la propria carta Pericolo. In questo modo, gli Eroi che corrono l'uno contro l'altro per recuperare lo stesso Manufatto, possono scegliere di prendersi qualche rischio in più nel tentativo di recuperare per primo il Manufatto oppure aspettare per vedere se l'avversario incappa in qualche Pericolo che lo rallenti o lo metta fuori gioco.

Esempio: Jake Zane e Shelly Hargrove corrono l'uno contro l'altra nel Recupero del Manufatto "Spear of the Ancients". Jake Zane gioca per primo così pesca per primo la sua carta Pericolo e la supera. Egli poi decide di Perseverare nel Recupero. Prima di pescare la sua successiva carta Pericolo, è il turno di Shelly Hargrove di pescare la sua carta Pericolo. Essa pesca una carta Pericolo e non la supera, quindi la volta sul lato Suspense. Dato che Jake Zane ha già deciso di Perseverare nel Recupero, il turno torna a lui e pesca la sua successiva carta Pericolo.

È possibile che un Eroe decida di Perseverare nel Recupero, ma un altro Eroe nello stesso spazio riesca a recuperare lo stesso Manufatto prima di lui. In questo caso l'eroe che aveva deciso di Perseverare nel Recupero deve comunque pescare un'altra carta Pericolo e risolverla anche se non c'è più il Manufatto da recuperare.

VINCERE IL GIOCO

Come menzionato in precedenza, qualunque Eroe che si trovi sulla propria città di partenza con almeno 15 punti Fortuna in suo possesso nella Fase Finale, vince la partita. Se c'è più di un Eroe che assolve le condizioni di vittoria nello stesso Round, il vincitore sarà il giocatore che ha collezionato più punti Fortuna (o più punti Gloria in caso di pareggio sui punti Fortuna).

Adesso sei pronto per giocare una partita nella versione Base in modalità Competitiva!



ELEMENTI AVANZATI

I seguenti sono Elementi Avanzati del gioco che possono essere aggiunti al gioco quando vi sarete impadroniti delle regole della versione Base. Questi possono essere aggiunti tutti insieme, o ne possono essere scelti solo alcuni a piacimento. Le carte della versione Avanzata rimosse durante la preparazione devono semplicemente essere rimescolate nei rispettivi mazzi. Dovrebbe essere abbastanza chiaro a quale Elemento Avanzato queste carte si riferiscono.

GIUNGLA PROFONDA

Ci sono 5 spazi sul tabellone che hanno un anello rosso attorno al simbolo Terreno di tipo Giungla, che lo rendono uno spazio di Giungla Profonda (sono comunque anche spazi con terreno di tipo Giungla). Gli spazi di Giungla Profonda sono: *Amazon Jungle*, *Amazon Falls*, *Heart of Africa*, *Congo Jungle*, e *Indonesia Jungle*. Noterai che sulle relative carte Luogo ci sono due liane attorno alla piccola mappa ed hanno un'icona Bonus di punti Fortuna e un'icona Mescolare.

Bonus di Punti Fortuna

Quando un Manufatto viene piazzato su uno spazio di Giungla Profonda, vale +2 punti Fortuna. Piazzare due gettoni Fortuna sotto il segnalino del Teschio sul tabellone. Quando un Eroe recupera il Manufatto, riceve anche i 2 gettoni Fortuna. Se il Manufatto è un Tempio (vedi Templi più avanti), i 2 gettoni Fortuna extra sono aggiunti al valore Fortuna della carta Manufatto/Tempio stessa.

Esplorazione

I Manufatti che si trovano nella Giungla Profonda valgono di più perché è più difficile individuarli. Quando un Eroe si trova su uno spazio di Giungla Profonda durante la Fase Avventura, prima che inizia il Recupero del Manufatto, deve prima individuare il luogo esatto dove si trova! Prendere un gettone **Esplorazione** e lanciare un dado. Se si ottiene un risultato di 4, 5 o 6, hai trovato il punto dove si trova il Manufatto e puoi iniziare il Recupero pescando carte Pericolo come al solito. Se il risultato è di 1, 2, o 3, non hai rintracciato il punto dove risiede il Manufatto e non puoi iniziare il suo recupero durante questo turno. In questo caso, nella tua seguente Fase Avventura (assumendo che tu non ti sia mosso), prendi un altro gettone Esplorazione e lancia due dadi. Se ottieni un risultato di 4, 5, o 6 hai trovato il punto dove risiede il Manufatto e puoi iniziare il Recupero. Questo processo continua di turno in turno finché non trovi il punto dove risiede il Manufatto o abbandoni lo spazio. Una volta trovato il punto dove risiede il Manufatto, ed iniziata la pesca delle carte Pericolo, non è più necessario effettuare l'esplorazione, perché questa ha già avuto successo (puoi scartare tutti i gettoni Esplorazione). Se abbandoni lo spazio o il tuo Eroe viene abbattuto, e dopo ritorni sul medesimo spazio, devi ricominciare da capo l'Esplorazione per trovare il punto dove si trova il Manufatto.



TEMPLI

Alcune delle carte Manufatto raffigurano un luogo anziché un oggetto. Queste sono chiamate carte Tempio ed hanno una icona raffigurante un Tempio nell'angolo in basso a destra. Quando un Manufatto di tipo Tempio viene posto sul tabellone, oltre al solito segnalino del Teschio, viene posta sullo spazio anche la figura di un Tempio.



Fortuna del Tempio

Le carte Manufatto di tipo Tempio hanno un valore Fortuna più alto rispetto alle normali carte Manufatto. Quando un Tempio entra in gioco, piazzare il relativo numero di gettoni Fortuna sulla relativa carta Manufatto/Tempio. Anziché raccogliere punti Fortuna solo collezionando e vendendo Manufatti, con un Tempio un Eroe può guadagnare punti Fortuna anche superando i relativi Pericoli.

Ogni volta che un Eroe supera una carta Pericolo (o Suspense) riceve immediatamente 1 punto Fortuna da prendere dalla Carta Manufatto/Tempio.

Il Tesoro del Tempio

L'Eroe che raccoglie l'ultimo gettone Fortuna dal Tempio riceve anche la figura del Tempio. Questo rappresenta il Tesoro del Tempio e conta in tutto e per tutto come un normale Manufatto, quindi può essere venduto, rubato, perso ecc.



Il Tesoro del Tempio può essere venduto in una Città come per i normali Manufatti, ricavando **3 punti Fortuna**.



Pericoli e Instabilità

Uno svantaggio degli antichi Templi è che hanno la tendenza ad essere sempre sull'orlo del collasso (sono abbastanza vecchi, dopo tutto). Il valore Pericolo sulla carta Avventura abbinata alla carta Manufatto di tipo Tempio (indicato sull'icona rossa dello scudo tribale) funziona in maniera un'pò diversa rispetto al solito. Invece di indicare quante carte Pericolo l'Eroe deve superare per recuperare il Manufatto, esso rappresenta la frequenza con cui si dovrà tirare i dadi per vedere se il Tempio Crolla.

Quando un Eroe è su un Tempio, invece di raccogliere un gettone Pericolo per ogni carta Pericolo superata, i gettoni Pericolo vengono posti sulla carta Manufatto/Tempio. Quando sulla carta ci saranno un numero di gettoni Pericolo pari al valore Pericolo della carta Manufatto/Tempio, questi vengono rimossi e sostituiti con un gettone Instabilità. A questo punto si deve tirare i dadi per verificare se il Tempio crolla!

Lanciare un dado per ogni gettone **Instabilità** presente sul Tempio. Se su un dado il risultato è 1, il Tempio crolla immediatamente.

Nota che diversamente da un normale Manufatto, i gettoni Pericolo provenienti da ogni Eroe presente nello spazio vengono tutti aggiunti nella stessa pila sulla carta Manufatto/Tempio, e quindi i lanci dei dadi per verificare il crollo avvengono più frequentemente.

Suspense in un Tempio

Se un Eroe fallisce il superamento di una carta Pericolo e quindi la volta sul lato Suspense mentre si trova su un Tempio, deve immediatamente rimuovere ogni gettone Pericolo che si trova sul Tempio e aggiungere direttamente un'altro gettone Instabilità, e poi lanciare subito i dadi per verificare l'eventuale crollo del Tempio.

Crollo

Quando un Tempio crolla, scartare ogni gettone Fortuna rimasto sul Tempio e rimuovere anche la figura del Tempio dal tabellone. Ogni Eroe nello spazio deve adesso tentare una Fuga!

Nell'angolo in basso a destra della carta Manufatto/Tempio è riportato un Test di Fuga. Ogni Eroe nello spazio deve superare il Test di Fuga o viene abbattuto. È importante notare che gli Eroi possono tentare uno **Sforzo** per aggiungere dadi al lancio sul Test di Fuga come descritto dettagliatamente nella sezione *Caratteristiche* del regolamento (sia che stia tentando una Fuga da un Nemico che da un Tempio che crolla).

TESTO SPECIALE SULLE CARTE AVVENTURA

Alcune carte Avventura abbinata alle carte Manufatto hanno un Testo Speciale riportato sotto il titolo della carta. Queste sono maledizioni o modificatori per gli Eroi che tentano di Recuperare il Manufatto. Quando questo testo speciale si riferisce a Manufatti di tipo Tempio significa precisamente il Tesoro del Tempio.



VOLARE FRA LE CITTÀ

Anche se il volo era una pratica relativamente nuova nel 1930, c'era già in vigore un sistema di voli commerciali in tutto il mondo. Un Eroe che inizia il suo movimento in una Città o entra in una Città durante il suo movimento, può interromperlo e prendere un volo per qualsiasi altra Città del tabellone.

Volare verso una Città Maggiore costa 2 punti Fortuna e volare verso una Città Minore costa 3 punti Fortuna (nota che si considera solo il tipo della Città di destinazione e non quella di partenza).

L'Eroe è immediatamente trasportato sulla Città di destinazione e può continuare il suo movimento da lì. Il volo, di per se, non fa perdere punti movimento.

Esempio: Duke Dudley è nello Yucatan. Egli muove sul Mexico e poi su Mexico City. Da lì egli paga 2 punti Fortuna per volare ad Hong Kong e poi muove di uno spazio ancora verso la China. Questo gli costa solo 3 punti movimento e 2 punti Fortuna per il volo.

LO ZEPPELIN

Gli Zeppelin sono una parte epica nel genere dei Pulp Adventure Movie; enormi macchine volanti che una volta oscurarono il cielo. La Figura dello Zeppelin permette agli Eroi di svolgere anche delle avventure nei cieli, salendo furtivamente a bordo degli Zeppelin Nazisti per saccheggiare l'Oro da loro rubato e combattere i soldati Nazisti posti di guardia.

La Figura dello Zeppelin viene posta in un Luogo a caso del tabellone durante la preparazione. Esso poi si muoverà lungo il tabellone accumulando ogni turno gettoni Fortuna durante la Fase Finale, e possibilmente sbarcherà anche soldati Nazisti. Le regole complete per la gestione dello Zeppelin si trovano sulla Scheda di Riferimento dello Zeppelin (notare che tale scheda è a doppia faccia e il lato Zeppelin da Guerra è da utilizzare solo nelle partite in modalità Cooperativa quando si combattono le Organizzazioni Criminali Naziste).



CRIMINALI

Uno degli elementi più avanzati del gioco è rappresentato dai Criminali che possono rendere la vita difficile agli Eroi. Ci sono sei Criminali inclusi nel gioco, ognuno rappresentato da una miniatura differente e una carta che lo raffigura. Ogni carta Criminale ha un'icona Fazione nell'angolo in alto a sinistra che indica a quale Organizzazione Criminale appartiene (nel gioco queste possono essere Organizzazioni Naziste o di Gangster).

Pescare un Criminale a caso

Nel gioco in modalità Competitiva, un Criminale compare solo quando una carta lo chiama in gioco specificatamente. Quando una carta indica di pescare un carta Criminale a caso, mescolare le carte dei Criminali che non sono ancora in gioco, quindi pescarne una a caso per stabilire l'incontro. Se questo avviene durante il Recupero di un Manufatto, il Criminale resta fuori dal tabellone e si unisce alla caccia del Manufatto (come descritto più avanti).

Occasionalmente una carta indicherà di scegliere a caso un Criminale di una particolare fazione (per esempio un Criminale Nazista). Quando avviene ciò, mescolare solo le carte relative ai Criminali della Fazione richiesta.

Carte Criminale

Anche i Criminali hanno delle Caratteristiche, un valore di Difesa, di Ferite, e Abilità Speciali come gli Eroi, tuttavia le Caratteristiche dei Criminali sono leggermente differenti.

Search: Questo rappresenta quanto bravi sono i Criminali nella caccia ai Manufatti e nell'individuazione degli Eroi.

Combat: Questo rappresenta quanto bravi sono i Criminali nel Combattimento.



Figure dei Criminali

Quando un Criminale entra in gioco, piazzare la figura relativa al Criminale nello stesso spazio dell'Eroe che ha pescato la carta. **C'è un limite di 1 Criminale per spazio.** Se un'altra carta indica di pescare una seconda carta Criminale e di piazzarlo nello stesso spazio, usare il Criminale che è già presente nello spazio.

Diversamente dalle figure Nemiche dei semplici scagnozzi, le figure dei Criminali **NON** bloccano il movimento degli Eroi e possono occupare lo stesso spazio con l'Eroe senza che ciò inneschi un combattimento.



Non farsi notare dai Criminali

Se un Eroe vuole Perseverare nel Recupero del Manufatto dopo aver superato una carta Pericolo, ma nel medesimo spazio c'è anche la figura di un Criminale, l'Eroe deve prima effettuare un Test di Furtività per non essere scoperto dal Criminale.

Per fare un **Test di Furtività** il giocatore deve scegliere un numero fra 1 e 6 e poi lanciare un numero di dadi pari al valore della caratteristica **Search** del Criminale.

Se uno dei dadi lanciati da come risultato il numero scelto, il Test di Furtività è fallito e l'Eroe viene scoperto dal Criminale. Per ogni dado che ha dato come risultato il numero scelto, l'Eroe deve effettuare un Round di Attacco contro il Criminale prima di poter continuare con la successiva carta Pericolo.

Se nessuno dei dadi lanciati ha dato come risultato il numero scelto dal giocatore, il Test di Furtività è superato, e l'Eroe può continuare con la successiva carta Pericolo.

Notare che un Eroe deve effettuare un Test di Furtività solo quando decide di Perseverare nel Recupero del Manufatto, così se egli completa una carta Pericolo alla volta, e poi decide di Accamparsi, non dovrà effettuare il Test di Furtività (si assume che proceda molto lentamente proprio per non farsi scoprire).

Agenti del Male

È importante notare che sulla carta Pericolo *Agents of Evil*, il Test è un Test di Furtività per non farsi scoprire da un Criminale. Una volta che la carta Pericolo è stata superata (superando il Test di Furtività oppure completando il lato Suspense della carta nel successivo turno), il Criminale resta nello spazio e l'Eroe dovrà nuovamente fare un Test di Furtività se desidera Perseverare nel Recupero del Manufatto.

Combattere contro un Criminale

Diversamente dai normali Nemici, un combattimento contro un Criminale si svolge in un singolo Round di Attacco (non un combattimento fino alla fine). L'Eroe lancia i propri dadi Combattimento assieme ai dadi Combattimento del Criminale, ognuno in numero uguale alla propria Caratteristica *Combat*. I colpi vengono poi risolti come al solito e il combattimento poi termina. Notare che se il combattimento avviene perché l'Eroe stava tentando un Test di Furtività per non farsi scoprire dal Criminale, si svolgeranno diversi Round di Attacco anziché solo uno (in base al risultato del Test). Tuttavia, ci sarà comunque un numero limitato di round anziché un combattimento fino alla fine.

L'Eroe riceve 1 punto Gloria per ogni Colpo inflitto al Criminale. Nota, questo è un Colpo non una Ferita.

Gli Eroi **NON** possono tentare una Fuga in un combattimento contro un Criminale. Un Criminale che ha un numero di gettoni Ferita uguale o maggiore al suo valore Ferite è abbattuto e rimosso dal tabellone.

Avventure dei Criminali

Nella Fase Finale di ogni turno, ogni Criminale presente sul tabellone tenterà il Recupero del Manufatto. Per ogni Criminale che si trova su uno spazio con un Manufatto, si lanciano un numero di dadi Avventura uguale al suo valore nella caratteristica *Search*.

Un Criminale lancia 1 dado Avventura in meno per ogni Eroe che si trova nel suo stesso spazio.

Per ogni risultato di 4, 5, o 6, il Criminale ottiene un successo e un gettone Pericolo viene posto sulla relativa carta Criminale. Per ogni risultato di 1, il Criminale viene colpito ed immediatamente riceve 1 Ferita (ignorando il valore della caratteristica Difesa).

Se un Criminale colleziona un numero di gettoni Pericolo uguale al valore Pericolo del Manufatto, il Criminale è riuscito a recuperarlo. Piazzare il Manufatto al lato del tabellone per indicare che è in possesso dei Criminali. I Criminali ignorano sempre ogni Testo Speciale presente sulla carta Avventura abbinata alla carta Manufatto.

Un Criminale su un Tempio aggiungerà un gettone Pericolo sul Tempio e raccoglie un gettone Fortuna dal Tempio per ogni successo ottenuto, come farebbe un Eroe per aver superato una carta Pericolo. Ogni gettone Fortuna raccolto deve essere piazzato anch'esso a lato del tabellone per indicare che è in possesso dei Criminali. Ogni Criminale su uno spazio con un Manufatto che viene Recuperato (da un Eroe o dal Criminale stesso) viene rimosso dal tabellone.

Criminali sui Templi che Crollano

Se un Criminale si trova su uno spazio con un Tempio quando esso crolla, egli non deve effettuare un Test di Fuga come farebbe un Eroe. Il Criminale invece riceve 1d6 colpi e viene rimosso dal tabellone come al solito.

Criminali Nazisti

I Criminali che fanno parte della Fazione Nazista hanno un bonus addizionale in quanto essi viaggiano con un gruppo di soldati che gli fanno da guardie del corpo.

Ogni volta che un Criminale Nazista entra in gioco, viene posto sul tabellone assieme a 2 soldati Nazisti che gli fanno da guardie del corpo.

Queste guardie del corpo non agiscono come i normali soldati nazisti (essi non bloccano il movimento degli Eroi e non vengono combattuti separatamente dal Criminale che accompagnano). Il Criminale così accompagnato riceve un bonus di +1 in



Combattimento e +1 punti Ferita per ogni guardia del corpo che li accompagna. Inoltre, finché un Criminale ha una o più guardie del corpo con se, il Criminale non subisce la penalità di -1 dadi Avventura per ogni Eroe presente nel suo stesso spazio, quando tenta di Recuperare un Manufatto.

Quando il Criminale riceve delle Ferite, la prima Ferita viene sempre assegnata prima ad una guardia del corpo, e viene rimossa una guardia del corpo per ogni ferita che supera il valore di Difesa del Criminale. Ogni ferita rimanente viene assegnata al Criminale normalmente.

Se c'è già una figura di soldato nazista nello spazio quando vi viene posto anche un Criminale, il Criminale prende tale soldato con se, convertendolo nella terza guardia del corpo. Ogni guardia del corpo ancora con il Criminale quando questo viene rimosso dal tabellone viene rimessa nella riserva. Se non ci sono sufficienti figure di soldati disponibili, il Criminale entrerà in gioco con solo una o nessuna guardia del corpo.

L'oro dei Nazisti scortato da un Criminale

Quando viene pescata una carta Nemico Nazista, se viene pescata la carta *Nazi Gold* seguita da una carta che porta in gioco un Criminale, tale Criminale scorterà l'oro. Dato che il combattimento contro un Criminale non è un combattimento fino alla fine, questa carta funziona in maniera un'pò differente. Se l'Eroe infligge più Ferite al Criminale (incluse le guardie del corpo uccise) di quante non ne infligga il Criminale all'Eroe, l'Eroe ruba l'oro nazista e riceve i punti Fortuna dati dalla carta *Nazi Gold*. Altrimenti i punti Fortuna non vengono ricevuti.



IL GIOCO IN MODALITA' COOPERATIVA

Nella modalità Cooperativa, tutti gli Eroi lavorano assieme per sconfiggere una Organizzazione Criminale condotta dal gioco stesso. I Criminali sono alla caccia dei Manufatti più preziosi. Questi antichi Manufatti gli sono necessari per conquistare il mondo e solo gli audaci Eroi possono fermare i loro piani!

PREPARAZIONE

La preparazione del gioco in modalità Cooperativa avviene come per una partita in modalità Competitiva, con alcune differenze. Dopo che tutti i normali passi sono stati completati, eseguire questi ulteriori passi.

Preparare il Mazza degli Eventi dei Criminali

Mescolare il mazzo Eventi dei Criminali e porlo a lato del tabellone.

Preparare il Tracciato dei Punti Criminali

Piazzare il Tracciato Punti Criminali a lato del tabellone, e porre il relativo Indicatore sullo spazio di valore 0.

Scegliere l'Organizzazione Criminale

I giocatori devono decidere quale Organizzazione Criminale vogliono affrontare. Può essere scelta di comune accordo o determinata casualmente. Piazzare la Scheda dell'Organizzazione Criminale e la relativa Scheda degli Avamposti/Tattiche accanto al Tracciato dei Punti Criminali dove ognuno possa vederle.

Scegliere e Piazzare i Criminali

Mescolare tutte le carte Criminale che appartengono alla fazione dell'Organizzazione Criminale scelta (Nazisti o Gangster) e pescarle a caso mettendole poi in fila, una alla volta, da sinistra a destra, accanto alla Scheda dell'Organizzazione Criminale. Questi sono considerati i Criminali attivi. Il numero di carte Criminale da pescare (2 o 3) è definito dalla tabella a fianco in base al numero di giocatori.

Piazzare le figure dei Criminali

Prendere la figura relativa al primo Criminale attivo (quello rappresentato dalla carta più a sinistra della fila) e schierarlo sul tabellone sullo stesso spazio dove si trova il Manufatto di valore più alto in punti Fortuna. Se c'è ne più di uno di pari valore, piazzare il Criminale su quello con il valore Pericolo minore. Se perdura la situazione di pareggio, i giocatori possono scegliere su quale Manufatto piazzarlo fra quelli in pareggio.

Prendere la figura relativa al secondo Criminale attivo (quello rappresentato dalla seconda carta nella fila dei Criminali attivi) e piazzarlo sulla relativa carta Criminale (nello stato Pronto). Se un terzo Criminale deve essere usato, piazzare anche quest'ultimo sulla relativa carta Criminale, ma steso su un fianco (nello stato In Attesa).



Piazzare gli Avamposti Iniziali

Ogni Organizzazione Criminale ha un tipo di Avamposto associato (una base segreta o un nascondiglio di qualche tipo) e di solito inizia il gioco con un Avamposto sul tabellone. Questo è descritto sulla Scheda dell'Organizzazione Criminale.

Vittoria in modalità Cooperativa

Nel gioco in modalità Cooperativa, tutti gli Eroi lavorano assieme per collezionare collettivamente un certo numero di punti Fortuna. L'ammontare di punti Fortuna che gli Eroi devono accumulare per vincere dipende dal numero di Eroi in gioco ed è indicato nella tabella sotto riportata.

La tabella indica inoltre quanti Criminali gli Eroi dovranno affrontare e quanti Punti Criminali devono collezionare i Criminali per conquistare il mondo e sconfiggere gli Eroi.

Giocatori	Fortuna	Criminali	Punti Criminali
1	15	2	20
2	20	2	15
3	30	2	15
4	40	2	15
5	45	3	20
6	50	3	20
7	55	3	20
8	60	3	20

Gettoni Fortuna Condivisi

Dato che gli Eroi collaborano e collezionano i gettoni Fortuna collettivamente, tutti i gettoni Fortuna guadagnati devono essere posti in una pila comune. Ogni Eroe quindi utilizzerà solo i gettoni Fortuna di questa pila comune.

Nel gioco in modalità Cooperativa, gli Eroi non perdono mai gettoni Fortuna quando sono abbattuti.

Questo impedisce che il gioco duri troppo a lungo e impedisce che un giocatore particolarmente sfortunato blocchi i progressi dell'intera squadra.

Gettoni Gloria Individuali

I punti Gloria sono guadagnati e mantenuti individualmente da ogni Eroe. Infatti, se più Eroi cooperano assieme in un combattimento o nel Recupero di un Manufatto, ogni Eroe riceve l'intera ricompensa di punti Gloria dati dal Nemico sconfitto o dalla carta Pericolo superata.

IL ROUND DI GIOCO

I Round di gioco in modalità Cooperativa funzionano come nella modalità Competitiva ad eccezione del fatto che c'è una Fase addizionale, la Fase dei Criminali, che viene svolta prima della Fase Finale.

- 1) Fase Iniziativa
- 2) Fase Movimento
- 3) Fase Avventura
- 4) Fase dei Criminali
- 5) Fase Finale

L'INIZIATIVA, IL MOVIMENTO, E LA FASE AVVENTURA

La Fase Iniziativa, Movimento e Avventura si svolgono come nel gioco nella modalità Competitiva. La differenza importante è che gli Eroi dovranno o dovrebbero pianificare assieme chi cerca di recuperare quale Manufatto, quali Eroi cercheranno di farlo assieme, o se sarà meglio per loro andare ognuno in una direzione diversa per coprire la maggior parte di territorio.

Scambiare carte Equipaggiamento e Alleato

Ogni Eroe che si trova sullo stesso spazio assieme ad un altro Eroe durante la propria Fase Avventura, può scambiare carte Manufatto, Oggetto Comune, Equipaggiamento e Alleato con l'altro Eroe come meglio crede. Non è possibile scambiare carte Evento, Città e gettoni Gloria.

Collaborare al Recupero di un Manufatto

Quando due o più Eroi sono sullo stesso spazio dove risiede un Manufatto, essi cooperano per il superamento delle carte Pericolo e nel combattimento contro eventuali Nemici. Gli Eroi pescano una singola carta Pericolo che vale per entrambi, poi decidono chi affronterà il Test. Se per superare la carta Pericolo devono essere fatti più Test, gli Eroi possono scegliere chi affronta ogni Test, cioè possono essere affrontati tutti dallo stesso Eroe o possono essere suddivisi come meglio credono gli Eroi.

Qualunque Eroe presente nello spazio che non sia colui che affronta il Test, può tentare uno Sforzo per aggiungere dadi Avventura extra (anche se la carta non è sul lato Suspense).

Se il Test viene fallito, è fallito per tutti gli Eroi e la carta Pericolo viene voltata sul suo lato Suspense. Se il Test viene superato, gli Eroi possono continuare e quindi scegliere di Perseverare nel Recupero del Manufatto o Accamparsi come al solito. E' possibile per ogni singolo Eroe scegliere opzioni differenti, quindi qualcuno può Perseverare nel Recupero e altri possono Accamparsi. Ogni Eroe che decide di Accamparsi non prenderà parte al Recupero del Manufatto.

Più Eroi in Combattimento

Se più Eroi si ritrovano coinvolti in un combattimento contro un Nemico, essi devono effettuare dei Round di Attacco individuali contro tale Nemico finché questo non sarà sconfitto o tutti gli Eroi saranno stati abbattuti, o avranno effettuato con successo un Fuga.



Gli Eroi possono scegliere in quale ordine combattere. Quando avviene un combattimento contro un Criminale, ogni Eroe combatte per conto proprio contro il Criminale.

Test di Fuga e Test di Furtività

I Test di Fuga sono effettuati individualmente da ogni Eroe (sia per fuggire da un Nemico che da un Tempio Crollante). I Test di Furtività (per non farsi scoprire da un Criminale per esempio) funzionano in modo leggermente differente, in quanto ogni Eroe sceglie un numero con il quale effettuare il Test di Fuga, e poi i dadi vengono lanciati una volta e valgono per tutti. Gli Eroi possono scegliere lo stesso numero o tentare individualmente scegliendo un numero diverso dagli altri. Per ogni dado il cui risultato dia il numero scelto da un Eroe, tale Eroe deve svolgere un Round di Attacco contro il Criminale.

Collezionare punti Gloria e Recupero di un Manufatto

Come indicato in precedenza, quando gli Eroi ricevono i punti Gloria per aver sconfitto un Nemico o superato una carta Pericolo, ogni Eroe riceve l'intera ricompensa in punti Gloria, indipendentemente da chi ha superato il Test. Quando un gruppo di Eroi Recupera un Manufatto, essi devono decidere chi di loro lo trasporta.

Distuggere un Avamposto

Se un Eroe distugge uno degli Avamposti di un'Organizzazione Criminale, l'Avamposto viene tolto dal gioco e l'Eroe riceve un bonus extra. L'Eroe può scegliere tra rubare (prendere) un Manufatto qualunque in possesso dei Criminali, **oppure** prendere ogni gettone Fortuna posseduto dai Criminali e indietreggiare il segnalino sul Tracciato dei punti Criminali di 1d3 spazi (il segnalino non può comunque mai andare sotto lo zero).



LA FASE DEI CRIMINALI

La Fase dei Criminali è una nuova aggiunta per il gioco in modalità Cooperativa, dato che i Criminali giocano un ruolo più ampio. La Fase dei Criminali è composta dalle 3 seguenti sotto-fasi:

- 1) Fase di Pesca delle carte Evento dei Criminali
- 2) Fase Avamposto/Zeppelin
- 3) Fase Avventura dei Criminali

Eventi dei Criminali

Il mazzo delle carte Evento dei Criminali è un modo per i Criminali di guadagnare bonus e scatenare cose maligne contro gli Eroi. Il primo passo di ogni Fase dei Criminali è pescare una carta Evento dei Criminali e leggerla ad alta voce.

Una carta Evento dei Criminali di cui ci sono diverse copie nel mazzo è chiamata **Tattica Criminale**. Questa carta obbliga i giocatori a tirare il dado e verificare il risultato sulla Tabella delle Tattiche dell'Organizzazione Criminale. La Tabella delle Tattiche è un modo per le differenti Organizzazioni Criminali di avere alcuni eventi speciali caratteristici che avvengono quando ci si combatte contro.

Criminali casuali in gioco

Occasionalmente le carte Evento dei Criminali necessitano di scegliere un Criminale a caso in gioco. Quando questo avviene, tutte le carte che rappresentano i Criminali che sono in gioco devono essere mescolate e poi ne viene scelta una a caso. Alternativamente, puoi scegliere di assegnare un numero ad ognuno dei Criminali e poi lanciare un dado per definire la scelta (per esempio, se ci sono tre Criminali in gioco potresti assegnargli ad ognuno dichiarandolo a voce alta un risultato fra 1-2, 3-4, e 5-6 quindi lanciare il dado per vedere chi sarà selezionato). Nota che "in gioco" include tutti i Criminali che sono presenti sul tabellone così come quelli che sono ritornati alla Base (i Criminali attivi in fila accanto alla Scheda della Organizzazione Criminale).

Avamposti e Zeppelin

Ogni Organizzazione Criminale ha uno o più tipi unici di Avamposti. Ogni Avamposto di solito ha una abilità speciale di qualche tipo che è attivata ogni turno durante la Fase Avamposto/Zeppelin della Fase dei Criminali. Le regole per gli Avamposti delle Organizzazioni Criminali possono essere trovate sul retro della relativa Scheda con la Tabella delle Tattiche.

Lo Zeppelin è normalmente usato nelle partite in modalità Competitiva, e si muove sul tabellone sbarcando soldati nazisti. Nel gioco in modalità Cooperativa lo Zeppelin è usato solo quando si fronteggia l'Organizzazione Criminale dei Nazisti (e viene usato lo Zeppelin da Guerra). Se lo Zeppelin da Guerra è in gioco, esso agisce anche durante la Fase Avamposto/Zeppelin della Fase dei Criminali. Le regole per lo Zeppelin da Guerra possono essere trovate sul retro della Scheda di Riferimento dello Zeppelin.

Avventure dei Criminali

Una delle principali differenze fra la modalità Competitiva e quella Cooperativa è che i Criminali hanno un ruolo più attivo. Durante la Fase dei Criminali i Criminali in gioco saranno schierati sul tabellone e daranno anch'essi la caccia ai vari Manufatti.

Stato dei Criminali

Nel gioco in modalità Cooperativa, i Criminali attivi hanno quattro stati in cui si possono trovare:

- Schierato:** La Figura del Criminale è sul tabellone e su uno spazio con un Manufatto.
- Pronto:** La figura è sulla relativa carta Criminale e aspetta di essere schierato sul tabellone.
- In Attesa:** La Figura è sulla relativa carta Criminale, ma stesa sul fianco per indicare che il Criminale non è nello stato Pronto.
- Abbattuto:** La Figura è stesa sul fianco sopra la relativa carta Criminale e la carta è capovolta per indicare che egli è correntemente fuori gioco.

All'inizio del gioco, il primo Criminale attivo della fila viene schierato sul tabellone; il secondo viene posto sulla relativa carta Criminale nello stato Pronto; e, se c'è un terzo Criminale, egli inizia il gioco nello stato In Attesa (steso sul fianco sulla carta Criminale).

Azioni dei Criminali

Durante il passo Avventura dei Criminali di ogni turno, ogni Criminale può agire, iniziano da quello con la relativa carta posta più a sinistra nella fila e procedendo verso destra.

Un Criminale riceve un'azione in base al suo corrente stato come indicato qui di seguito:

- Abbattuto:** La carta del Criminale che è correntemente abbattuto può essere capovolta e il Criminale passa allo stato In Attesa.
- In Attesa:** Un Criminale in questo stato viene rialzato e passa allo stato di Proto.
- Pronto:** Un Criminale nello stato di Pronto verrà schierato sul tabellone nello spazio con il Manufatto con il valore Fortuna più alto e dove non ci sono altri Criminali (come nella sezione *Preparazione* spiegata in precedenza).
- Schierato:** Un Criminale che è già schierato sul tabellone comincerà il Recupero del Manufatto.

Cercare i Manufatti

Nel gioco in modalità Cooperativa i Criminali vanno alla ricerca dei Manufatti nello stesso identico modo descritto nella sezione del regolamento *Elementi Avanzati*. Essi lanciano un numero di dadi pari al loro valore nella caratteristica *Search* (-1 per ogni Eroe presente nello stesso spazio). Per ogni risultato di 4, 5, o 6, essi prendono un gettone Pericolo (e un gettone Fortuna se si tratta di un Manufatto di tipo Tempio). Tuttavia, per ogni risultato di 1, ricevono 1 Ferita ignorando il loro valore *Defense*.

Ogni gettone Fortuna raccolto dai Criminali è piazzato in una pila accanto alla Scheda dell'Organizzazione Criminale, così come tutti i Manufatti da loro recuperati.

Il Tesoro del Tempio Conta come un normale Manufatto quando raccolto, e fa avanzare il segnalino sul tracciato dei Punti Criminali (come descritto di seguito), tuttavia, le relative carte Manufatto e Avventura vengono scartate. Un Criminale su una Giungla Profonda **dovrà** effettuare l'**Esplorazione** per identificare il luogo del Manufatto esattamente come gli Eroi.

Ritornare alla Base

Ogni volta che una figura di un Criminale viene rimossa dal tabellone, se si tratta di un Criminale Attivo, la figura torna alla base e viene posta sulla relativa carta Criminale.

Se il Criminale viene rimosso perché ha subito tante ferite quante il suo valore Ferite, il Criminale è abbattuto.

Se il Criminale viene rimosso perché ha recuperato un Manufatto, ritorna alla base nello stato di Pronto.

Se il Criminale è stato rimosso perché un Eroe è riuscito a Recuperare un Manufatto prima di lui (o perché il Criminale si trovava su un Tempio che è crollato), ritorna alla base nello stato In Attesa, steso su un fianco.

Il Tracciato dei Punti Criminale

Il Tracciato dei Punti Criminale rappresenta quanto potere ha guadagnato l'Organizzazione Criminale durante il gioco. Non è un tracciato per contare i turni. Il relativo indicatore viene avanzato quando specificatamente indicato. Ad inizio gioco l'indicatore viene posto sullo spazio 0. Se l'indicatore raggiunge il valore necessario ai Criminali per vincere il gioco (che viene definito in base al numero dei giocatori), significa che i Criminali hanno guadagnato abbastanza potere per conquistare il mondo e vincere così il gioco, e gli Eroi saranno sconfitti.

Avanzamento dell'indicatore sul Tracciato dei Punti Criminale

- L'indicatore viene avanzato di **2 spazi** ogni volta che un Criminale Recupera un Manufatto.
- L'indicatore viene avanzato di **1 spazio** per ogni **3 punti Fortuna** collezionati dai Criminali. I gettoni Fortuna così utilizzati vengono poi rimessi nella riserva comune.
- Ogni volta che la figura di uno scagnozzo deve essere posta sul tabellone in uno spazio, ma nello spazio c'è ne già uno (o deve essere posto sul tabellone uno scagnozzo ma non ci sono più figure disponibili), l'indicatore viene avanzato di 1 spazio.
- L'indicatore viene avanzato anche quando indicato da alcune carte o abilità.

LA FASE FINALE

La Fase Finale nel gioco in modalità Cooperativa è più snella, dato che le azioni relative ai Criminali vengono svolte nella nuova Fase dei Criminali.



Durante la Fase Finale devi solo rimpiazzare i Manufatti che sono stati Recuperati e ogni Eroe che è stato abbattuto recupera dalle ferite e rientra in gioco dalla sua città di partenza.

VINCERE E PERDERE

Come discusso in precedenza, se il l'Indicatore sul Tracciato dei Punti Criminali raggiunge il punteggio necessario ai Criminali per vincere, gli Eroi perdono immediatamente il gioco. Se gli Eroi riescono a raggiungere il numero di punti Fortuna necessari per vincere il gioco, allora essi vincono immediatamente e l'Organizzazione Criminale è stata sconfitta!

Nella modalità Cooperativa, agli Eroi non è richiesto di tornare sulla loro città di partenza (come avviene nella modalità Competitiva) per vincere il gioco, ma è sufficiente raggiungano il numero di punti Fortuna necessari.

IL GIOCO A SQUADRE

Il gioco a Squadre è una grande combinazione fra la modalità Competitiva e Cooperativa, e permette di giocare con un gran numero di giocatori senza un significativo rallentamento del gioco. Per giocare nella modalità a Squadre, i giocatori devono dividersi in squadre uguali composte da 2, 3 o 4 giocatori. Quale giocatore appartiene a quale squadra può essere deciso di comune accordo o scelto casualmente (dopo di ciò sarebbe opportuno che i giocatori compagni di squadra si sedessero l'uno di fronte all'altro per evitare confusione). E' possibile giocare nella modalità a squadre anche con un numero dispari di giocatori, ma un giocatore della squadra composta da meno giocatori dovrà controllare 2 Eroi. Il gioco in modalità a Squadre funziona come il gioco in modalità Competitiva eccetto che tutti i giocatori della stessa squadra collaborano assieme e raccolgono i punti Fortuna in modo condiviso e corrono contro gli Eroi dei giocatori delle altre squadre. Gli Eroi dei compagni di squadra possono combattere assieme i Nemici e superare assieme le carte Pericolo se si trovano nello stesso spazio con un Manufatto.

Iniziativa

Durante la Fase Iniziativa, tutti i giocatori appartenenti alla stessa squadra lanciano un dado, e poi sommano i risultati ottenuti (eventuali singoli risultati di 1 fanno guadagnare comunque una carta Evento al giocatore che lo ha ottenuto). La squadra con il risultato più alto riceve il gettone di Giocatore Iniziale.

Nel gioco a Squadre in realtà il Giocatore Iniziale è la Squadra Iniziale. Durante un Round di gioco, il gioco inizia dalla squadra iniziale e procede in senso orario con tutte le altre squadre. Tutti gli Eroi della stessa squadra muovono contemporaneamente durante la Fase Movimento e possono scegliere in quale ordine svolgere la loro Fase Avventura.

Punti Fortuna Condivisi

Come per il gioco in modalità Cooperativa, tutti gli Eroi della stessa squadra condividono i punti Fortuna ed ogni squadra spende o perde punti Fortuna prendendoli dalla pila condivisa. Inoltre gli Eroi **NON** dovranno perdere punti Fortuna quando vengono abbattuti. I Punti Gloria vengono collezionati individualmente da ogni Eroe come di solito, e gli Eroi che collaborano assieme nel superamento di una carta Pericolo o nel combattimento di un Nemico, ricevono ognuno, in caso di successo, l'intero ammontare della ricompensa prevista di punti Gloria.

Vincere

Per vincere, una squadra deve collezionare un totale condiviso di punti Fortuna pari a 10 moltiplicato il numero di Eroi che compongono la squadra. Quindi una squadra composta da 2 Eroi dovrà collezionare 20 punti Fortuna, una squadra composta da 3 Eroi ne dovrà collezionare 30 e così via.

Ritornare sulle Città di Partenza

Come nel gioco in modalità Competitiva, una volta che una squadra a sufficienti punti Fortuna per vincere il gioco, tutti gli Eroi della squadra si devono trovare sulla loro Città di partenza durante la Fase Finale per vincere il gioco. Non è importante che un Eroe sia sulla sua Città di partenza o sulla Città di partenza di un membro della sua squadra, l'importante è che la squadra abbia accumulato abbastanza punti Fortuna per vincere e tutti gli Eroi della squadra siano in una Città di Partenza.



IL GIOCO IN SOLITARIO

Per giocare a **Fortune and Glory** in solitario, devi decidere prima se userai un singolo Eroe o più Eroi. In caso di più Eroi, il gioco funziona esattamente come nella modalità Cooperativa con una piccola differenza; tutti gli Eroi condividono le carte Evento (e ogni carta Città con l'icona Segreta). Se decidi di giocare con un solo Eroe, si usano comunque le regole della modalità Cooperativa, ma con dei piccoli cambiamenti extra.

Eroe Singolo in Solitario

La differenza maggiore è che non c'è un tiro per l'iniziativa nella Fase Iniziativa. Ogni cosa che si sarebbe dovuta svolgere nella Fase Iniziativa, si svolge invece all'inizio della Fase Movimento (come il ripristino delle carte da attivare). Inoltre, l'Eroe lancia 2 dadi Movimento, e sceglie quale dei due risultati utilizzare. Ogni risultato doppio ottenuto con i dadi Movimento ti permette di pescare una carta Evento gratis (allo stesso modo di come avviene di solito per i risultati di 1).

L'Organizzazione Criminale ha 2 Criminali in gioco e necessita di 20 punti Criminali per vincere. L'Eroe deve collezionare un totale di 15 punti Fortuna per sconfiggere l'Organizzazione Criminale e vincere così il gioco. L'Eroe **NON** è obbligato a tornare sulla propria Città di partenza e **NON** perde punti Fortuna quando viene abbattuto.

Se desideri un livello di gioco più difficile, lascia che i Criminali vincano il gioco se raggiungono 15 punti Criminali, o richiedi all'Eroe di raggiungere 20 punti Fortuna per vincere il gioco (o anche entrambe le cose per un livello ancora più difficile).

REGOLE OPZIONALI

Le seguenti sono una serie di Regole Opzionali che possono essere aggiunte al gioco. Ognuna di esse può essere usata se tutti i giocatori sono d'accordo sul loro utilizzo.

Figure dei Nazisti Avanzate

Per delle sfide extra, anziché avere le figure dei soldati Nazisti che rappresentano sempre e solo se stesse, ogni volta che un Eroe combatte con un soldato Nazista deve pescare una carta Nemico Nazista per identificare cosa rappresenta in realtà il soldato Nazista.

Modificare i Punti Criminali o Fortuna

Un'altro modo semplice per aggiustare la lunghezza e la difficoltà del gioco, è quello di modificare l'ammontare di punti Fortuna necessari ad un Eroe o ad una Squadra per vincere il gioco. Anziché necessitare di 15 punti Fortuna, un Eroe potrebbe necessitarne di 20 o anche 25. Questo attenua l'effetto di casualità nei benefici che un Eroe può ricevere (come pescare un paio di carte Evento *Secret Delivery*), ma fai attenzione perché questo allunga pure la durata del gioco.



Nel gioco in modalità Cooperativa, puoi aggiustare anche il numero di Punti Criminale necessari ai Criminali per vincere. Il Tracciato arriva fino a 30 punti Criminale proprio per permettere queste variazioni.

Usare un'Organizzazione Criminale nel gioco Competitivo

Se vuoi un gioco veramente eccitante ma anche complesso puoi aggiungere una Organizzazione Criminale e i suoi Criminali ad una partita in modalità Competitiva. Questa funziona come in una partita in modalità Cooperativa, ma devi usare il numero totale di Eroi che partecipano al gioco per determinare il numero di Criminali da utilizzare e il numero di Punti Criminali che l'Organizzazione deve raggiungere per vincere, sconfiggendo così contemporaneamente tutti gli Eroi. Nota che questa è una modalità di gioco veramente avanzata, e non dovrebbe essere utilizzata finché **TUTTI** non abbiano una buona conoscenza del gioco.

Movimento Fisso

Alcuni giocatori preferiscono avere un totale fisso di punti movimento piuttosto che definirli con il lancio del dado. Se tutti i giocatori sono d'accordo puoi usare il seguente aggiustamento alla Fase di Movimento:

Durante il movimento dell'Eroe, egli ha due opzioni: può scegliere di utilizzare 4 punti movimento (e gli spazi di mare costano comunque quanto indicato in termini di punti movimento), OPPURE può lanciare il dado e se ottiene un risultato di 1 o 2, riceve una carta Evento gratis. Nota che la decisione deve essere fatta prima di lanciare il dado. Un altro elemento di questo sistema è che mentre un Eroe si trova su una carta Suspense, NON gli è consentito muovere e neanche lanciare il dado movimento per verificare se ottiene un risultato di 1 come potrebbe fare utilizzando il normale sistema di movimento.



Comprare Carte Equipaggiamento e Alleato

Le carte Equipaggiamento e Alleato costano ognuna 5 punti Gloria, e possono essere comprate nelle Città

Limite sul trasporto

Un Eroe può trasportare fino a 3 carte Equipaggiamento e 3 carte Alleato alla volta. Tutte le carte Oggetto Comune nel gioco base sono considerati Equipaggiamento. Non c'è limite al numero di carte Manufatto o Evento che possono essere trasportate.

CRIMINALI NEL GIOCO COOPERATIVO

Stato dei Criminali

Nel gioco in modalità Cooperativa, i Criminali Attivi hanno quattro stati in cui si possono trovare:

- Schierato:** La Figura del Criminale è sul tabellone e in uno spazio dove è presente anche un Manufatto.
- Pronto:** La figura è sulla relativa carta Criminale e aspetta di essere schierato sul tabellone.
- In Attesa:** La Figura è sulla relativa carta Criminale, ma stesa sul fianco per indicare che il Criminale non è nello stato pronto.
- Abbattuto:** La Figura è stesa sul fianco sopra la relativa carta Criminale e la carta è capovolta per indicare che egli è correntemente fuori gioco.

Azioni dei Criminali

Durante la Fase dei Criminali un Criminale effettua un'azione in base al suo corrente stato come segue:

- Abbattuto:** La carta del Criminale che è correntemente abbattuto può essere capovolta e il Criminale passa allo stato In Attesa.
- In Attesa:** Un Criminale in questo stato viene rialzato e passa allo stato di Pronto.
- Pronto:** Un Criminale nello stato di Pronto verrà schierato sul tabellone nello spazio con il Manufatto con il valore Fortuna più alto e dove non ci sono altri Criminali.
- Schierato:** Un Criminale che è già schierato sul tabellone comincerà il Recupero del Manufatto.

Avanzamento dell'Indicatore sul Tracciato dei Punti Criminale

- L'indicatore viene avanzato di 2 spazi ogni volta che un Criminale colleziona un Manufatto.
- L'indicatore viene avanzato di 1 spazio per ogni 3 punti Fortuna collezionati dai Criminali. I gettoni Fortuna così utilizzati vengono poi rimessi nella riserva comune.
- Ogni volta che la figura di uno scagnozzo deve essere posta sul tabellone in uno spazio ma nello spazio c'è ne già uno (o deve essere posto sul tabellone uno scagnozzo ma non ci sono più figure disponibili), l'indicatore viene avanzato di 1 spazio.
- L'indicatore viene avanzato anche quando indicato da alcune carte o abilità.

LEGENDA DEI SIMBOLI



TABELLA CONDIZIONI DI VITTORIA

Giocatori	Fortuna	Criminali	Punti Criminali
1	15	2	20
2	20	2	15
3	30	2	15
4	40	2	15
5	45	3	20
6	50	3	20
7	55	3	20
8	60	3	20

FLYING FROG PRODUCTIONS®