

Der Hexer von Salem

Carte Riepilogo in italiano

(fronte e retro)

Traduzione dal regolamento originale tedesco e
adattamento grafico: Fabrizio "Etrigan"
Dicembre 2008: Versione 1.0

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Svolgimento di un turno di gioco

1. Gioca una carta **Luogo** e spostati nel luogo scelto.
2. Se è presente un altro giocatore puoi scambiare, regalare o farti regalare **un oggetto** (ma non un sigillo magico).
3. Se è presente una **Creatura** o un'Ombra lancia il dado **Perdite** (se lo Stregone è presente non devi lanciare il dado).
4. Puoi utilizzare **un oggetto** (vedi sul retro →).
5. Puoi prendere **uno** degli oggetti presenti nel luogo pagandone il costo.

Svolgimento di un turno di gioco

1. Gioca una carta **Luogo** e spostati nel luogo scelto.
2. Se è presente un altro giocatore puoi scambiare, regalare o farti regalare **un oggetto** (ma non un sigillo magico).
3. Se è presente una **Creatura** o un'Ombra lancia il dado **Perdite** (se lo Stregone è presente non devi lanciare il dado).
4. Puoi utilizzare **un oggetto** (vedi sul retro →).
5. Puoi prendere **uno** degli oggetti presenti nel luogo pagandone il costo.

Carta Giocatore Iniziale

4/3 giocatori

Prima del tuo turno scopri

2

carta **Creatura**.



In 3 giocatori voltare la carta Giocatore Iniziale. →

Carta Giocatore Iniziale

4/3 giocatori

Prima del tuo turno scopri

2

carta **Creatura**.



In 3 giocatori voltare la carta Giocatore Iniziale. →

Svolgimento di un turno di gioco

1. Gioca una carta **Luogo** e spostati nel luogo scelto.
2. Se è presente un altro giocatore puoi scambiare, regalare o farti regalare **un oggetto** (ma non un sigillo magico).
3. Se è presente una **Creatura** o un'Ombra lancia il dado **Perdite** (se lo Stregone è presente non devi lanciare il dado).
4. Puoi utilizzare **un oggetto** (vedi sul retro →).
5. Puoi prendere **uno** degli oggetti presenti nel luogo pagandone il costo.

Svolgimento di un turno di gioco

1. Gioca una carta **Luogo** e spostati nel luogo scelto.
2. Se è presente un altro giocatore puoi scambiare, regalare o farti regalare **un oggetto** (ma non un sigillo magico).
3. Se è presente una **Creatura** o un'Ombra lancia il dado **Perdite** (se lo Stregone è presente non devi lanciare il dado).
4. Puoi utilizzare **un oggetto** (vedi sul retro →).
5. Puoi prendere **uno** degli oggetti presenti nel luogo pagandone il costo.

Uso degli oggetti in un luogo

Occhiali magici
Guarda la tessera Portale del luogo.

Necromicon
Scopri il prossimo "Grande Antico".

Elisir di Nus
Guadagni 1 punto di Sanità mentale.
2 punti se è presente lo Stregone.

Pugnale di N'gaa
Se è presente lo Stregone, puoi sconfiggere la Creatura o l'Ombra.

Sigilli Magici
Puoi sigillare il portale del luogo.
Sconfiggi Thul Saduum.

Uso degli oggetti in un luogo

Occhiali magici
Guarda la tessera Portale del luogo.

Necromicon
Scopri il prossimo "Grande Antico".

Elisir di Nus
Guadagni 1 punto di Sanità mentale.
2 punti se è presente lo Stregone.

Pugnale di N'gaa
Se è presente lo Stregone, puoi sconfiggere la Creatura o l'Ombra.

Sigilli Magici
Puoi sigillare il portale del luogo.
Sconfiggi Thul Saduum.

Uso degli oggetti in un luogo

Occhiali magici
Guarda la tessera Portale del luogo.

Necromicon
Scopri il prossimo "Grande Antico".

Elisir di Nus
Guadagni 1 punto di Sanità mentale.
2 punti se è presente lo Stregone.

Pugnale di N'gaa
Se è presente lo Stregone, puoi sconfiggere la Creatura o l'Ombra.

Sigilli Magici
Puoi sigillare il portale del luogo.
Sconfiggi Thul Saduum.

Uso degli oggetti in un luogo

Occhiali magici
Guarda la tessera Portale del luogo.

Necromicon
Scopri il prossimo "Grande Antico".

Elisir di Nus
Guadagni 1 punto di Sanità mentale.
2 punti se è presente lo Stregone.

Pugnale di N'gaa
Se è presente lo Stregone, puoi sconfiggere la Creatura o l'Ombra.

Sigilli Magici
Puoi sigillare il portale del luogo.
Sconfiggi Thul Saduum.

Carta Giocatore Iniziale
2/3 giocatori
Prima del tuo turno scopri

1
carta Creatura.



In 3 giocatori voltare la carta Giocatore Iniziale. →

Carta Giocatore Iniziale
2/3 giocatori
Prima del tuo turno scopri

1
carta Creatura.



In 3 giocatori voltare la carta Giocatore Iniziale. →