

**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.

***Traduzione: Rolli***

***Grafica: Rolli***



[www.goblin.net](http://www.goblin.net)

### IMBOSCATA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

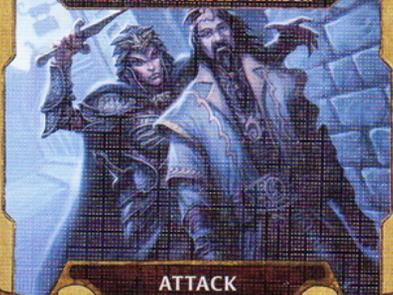
Ogni avversario rimuove  dalla propria Taverna e lo ripone nella riserva. Per ogni avversario che non è in grado farlo, prendi  dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.

*"I Signori di Waterdeep giocano con la diplomazia e i pugnali."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 1/50

### IMBOSCATA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

Ogni avversario rimuove  dalla propria Taverna e lo ripone nella riserva. Per ogni avversario che non è in grado farlo, prendi  dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna.

*"I Signori di Waterdeep giocano con la diplomazia e i pugnali."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 2/50

### SVENTURA ARCANICA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

Ogni avversario rimuove  dalla propria Taverna e lo ripone nella Riserva. Per ogni avversario che non è in grado di farlo, pesca .

*"Giocare con la magia può essere pericoloso."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 3/50

### SVENTURA ARCANICA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

Ogni avversario rimuove  dalla propria Taverna e lo ripone nella Riserva. Per ogni avversario che non è in grado di farlo, pesca .

*"Giocare con la magia può essere pericoloso."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 4/50

### ASSASSINIO

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

Ogni avversario rimuove  dalla propria Taverna e lo ripone nella riserva. Per ogni avversario che non è in grado di farlo, prendi   dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.

*"Le fila dei rivali devono essere abbattute di volta in volta."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 5/50

### ASSASSINIO

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

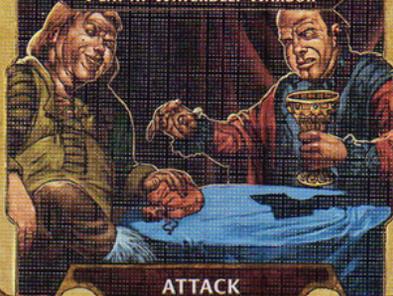
Ogni avversario rimuove  dalla propria Taverna e lo ripone nella riserva. Per ogni avversario che non è in grado di farlo, prendi   dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.

*"Le fila dei rivali devono essere abbattute di volta in volta."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 6/50

### AGENTE CORROTTO

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

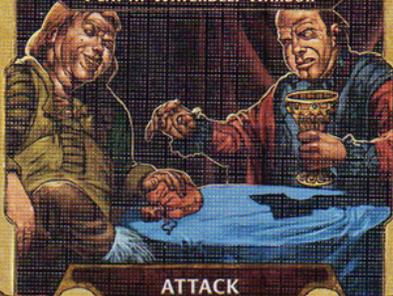
Paga  .  
Sceglie uno spazio azione contenente  avversario. Usa questo spazio azione come se tu ci avessi assegnato un tuo .

*"Credo che questo sarà più che sufficiente ..."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 7/50

### AGENTE CORROTTO

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

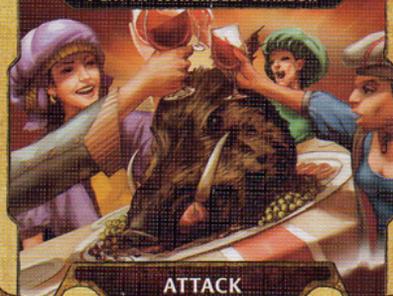
Paga  .  
Sceglie uno spazio azione contenente  avversario. Usa questo spazio azione come se tu ci avessi assegnato un tuo .

*"Credo che questo sarà più che sufficiente ..."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 8/50

### BEVANDE GRATUITE

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

Rimuovi  dalla Taverna di un avversario e piazzalo nella tua Taverna.

*"Mi piace questo posto! Ha una bella atmosfera."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 9/50

### BEVANDE GRATUITE

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

Rimuovi dalla Taverna di un avversario e piazzalo nella tua Taverna.

"Mi piace questo posto! Ha una bella atmosfera."

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 10/50

### MANCANZA DI FEDE

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

Ogni avversario rimuove dalla propria Taverna e lo ripone nella riserva. Per ogni avversario che non riesce a farlo, guadagni .

"La fede può essere molto fugace."

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 11/50

### MANCANZA DI FEDE

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



ATTACK

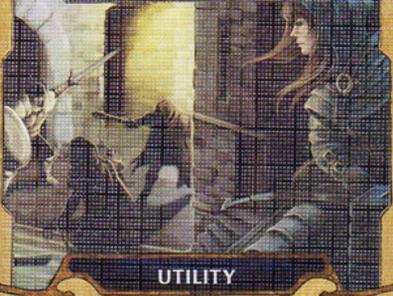
Ogni avversario rimuove dalla propria Taverna e lo ripone nella riserva. Per ogni avversario che non riesce a farlo, guadagni .

"La fede può essere molto fugace."

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 12/50

### ACCELERARE I PIANI

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

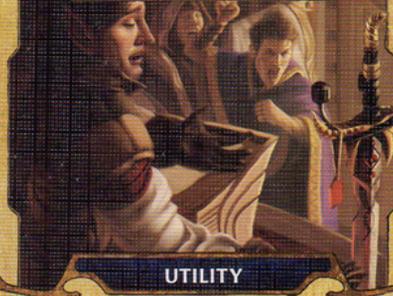
Scegli uno dei tuoi già assegnato a Waterdeep Harbor. Riposizionalo nella tua scheda (Agent pool) e poi, assegnane immediatamente .

"E' il momento di fare il nostro gioco!"

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 13/50

### DICHIARAZIONE DI GUERRA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

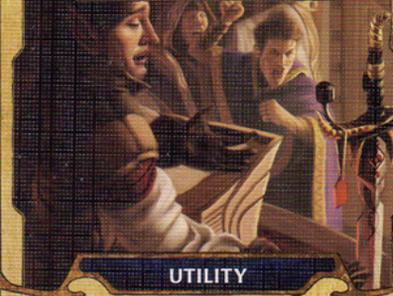
Pesca tante dal mazzo quanti sono i giocatori. Prendine una e passa le rimanenti al giocatore alla tua sinistra. Ogni giocatore, a turno sceglie una da tenere e passa le rimanenti a sinistra, fino a quando ogni giocatore ha preso una .

"Posso completare quella ricerca con uno mago, una torcia e un cappello."

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 14/50

### DICHIARAZIONE DI GUERRA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

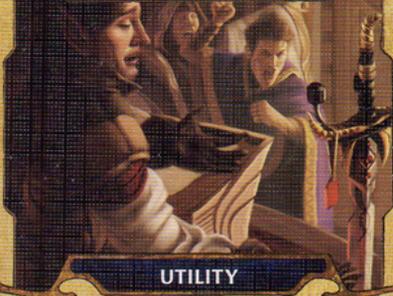
Pesca tante dal mazzo quanti sono i giocatori. Prendine una e passa le rimanenti al giocatore alla tua sinistra. Ogni giocatore, a turno sceglie una da tenere e passa le rimanenti a sinistra, fino a quando ogni giocatore ha preso una .

"Posso completare quella ricerca con uno mago, una torcia e un cappello."

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 15/50

### DICHIARAZIONE DI GUERRA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

Pesca tante dal mazzo quanti sono i giocatori. Prendine una e passa le rimanenti al giocatore alla tua sinistra. Ogni giocatore, a turno sceglie una da tenere e passa le rimanenti a sinistra, fino a quando ogni giocatore ha preso una .

"Posso completare quella ricerca con uno mago, una torcia e un cappello."

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 16/50

### CERCASI AVVENTURIERI

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

Prendi dalla riserva e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

"Si ricercano avventurieri per una missione un po' pericolosa. Devono fornire i propri oggetti magici. Informarsi all'interno."

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 17/50

### CERCASI AVVENTURIERI

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



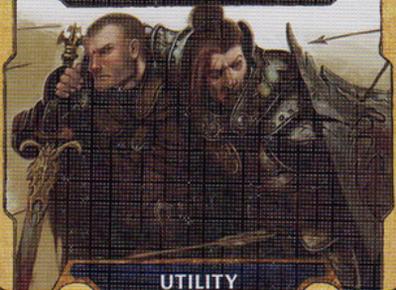
UTILITY

Prendi dalla riserva e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

"Si ricercano avventurieri per una missione un po' pericolosa. Devono fornire i propri oggetti magici. Informarsi all'interno."

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 18/50

**CHIAMATA IN SOCCORSO**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



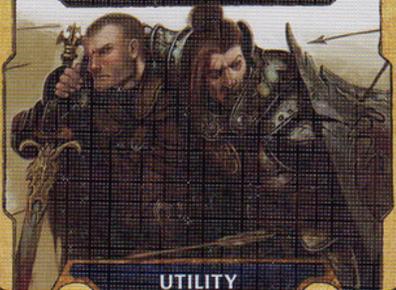
**UTILITY**

Scegli una riga dei simboli. Prendili dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.


™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 19/50

**CHIAMATA IN SOCCORSO**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



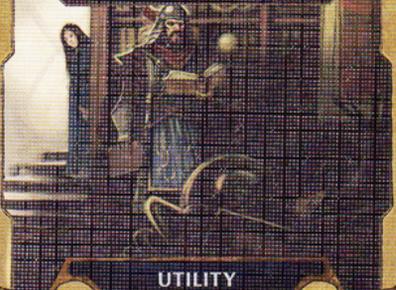
**UTILITY**

Scegli una riga dei simboli. Prendili dalla riserva e piazzali nella tua Taverna.


™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 20/50

**CAMBIO DEI PROGRAMMI**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



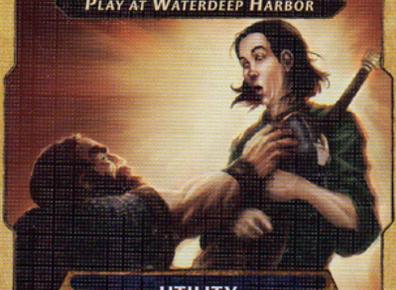
**UTILITY**

Scarta una  non completata. Ricevi . Ogni avversario può scegliere di scartare una  non completata per ricevere . In questo modo è possibile scartare una Mandatory Quest).

*"Naturalmente ho terminato l'incarico. Ti starei mentendo?"*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 21/50

**RECLUTAMENTO**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



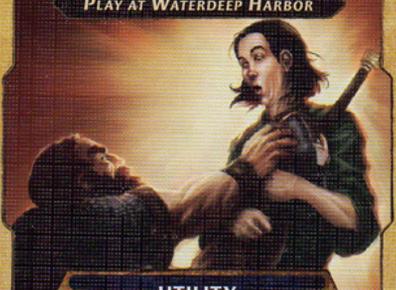
**UTILITY**

Prendi dalla riserva  e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende  dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

*"Sei abbastanza forte e abile. Sei arruolato!"*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 22/50

**RECLUTAMENTO**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



**UTILITY**

Prendi dalla riserva  e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende  dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

*"Sei abbastanza forte e abile. Sei arruolato!"*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 23/50

**ONDATA DI CRIMINALITA'**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



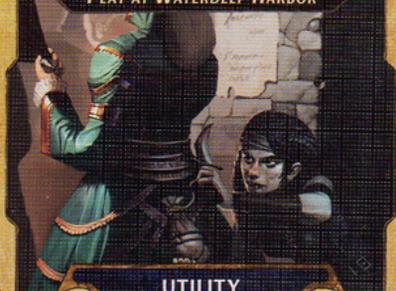
**UTILITY**

Prendi dalla riserva  e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende  dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

*"Nessun onore, ma i benefici sono meravigliosi."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 24/50

**ONDATA DI CRIMINALITA'**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



**UTILITY**

Prendi dalla riserva  e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende  dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

*"Nessun onore, ma i benefici sono meravigliosi."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 25/50

**BUONA FEDE**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



**UTILITY**

Prendi dalla riserva  e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende  dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

*"Siamo l'impresa dei miracoli -- e gli affari vanno bene."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 26/50

**BUONA FEDE**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



**UTILITY**

Prendi dalla riserva  e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende  dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

*"Siamo l'impresa dei miracoli -- e gli affari vanno bene."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 27/50

### CERIMONIA DI LAUREA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

Prendi dalla riserva   e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende  dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

*"Le ultime generazioni di maghi apprendisti completano le prove di stregoneria."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 28/50

### CERIMONIA DI LAUREA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

Prendi dalla riserva   e piazzali nella tua Taverna. Scegli un avversario. Questo avversario prende  dalla riserva e lo piazza nella sua Taverna.

*"Le ultime generazioni di maghi apprendisti completano le prove di stregoneria."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 29/50

### AFFARE IMMOBILIARE

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

Scarta un edificio sotto il tuo controllo, che in questo turno non abbia  piazzati sopra. Poi scegli 1 edificio presente nella Builder's Hall e ponilo in gioco sotto il tuo controllo senza pagare (nella stessa posizione da dove hai eliminato l'edificio).

*"Da qui la vista è decisamente migliore"*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 30/50

### AGENTE RICHIAMATO

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

Riposiziona 1 dei tuoi  già assegnato, nella tua Scheda (Agent Pool).

*"Torna immediatamente! Ho un nuovo incarico per te."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 31/50

### AGENTE RICHIAMATO

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

Riposiziona 1 dei tuoi  già assegnato, nella tua Scheda (Agent Pool).

*"Torna immediatamente! Ho un nuovo incarico per te."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 32/50

### RECLUTARE SPIE

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

Prendi dalla riserva   e piazzali nella tua Taverna. Ogni avversario può scegliere di consegnare  nella tua Taverna per ricevere .

*"Le informazioni sono potere."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 33/50

### RICHIESTA DI ASSISTENZA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

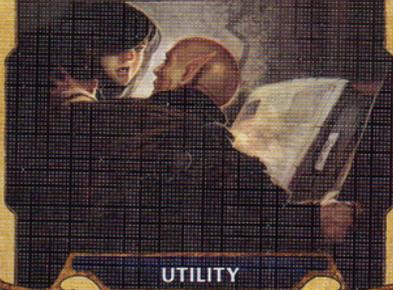
Prendi dalla riserva   e piazzali nella tua Taverna. Ogni avversario può scegliere di consegnare  nella tua Taverna per ricevere .

*"Anche un Signore di Waterdeep richiede l'aiuto di un'associazione prima o poi."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 34/50

### COOPERAZIONE SCIENTIFICA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

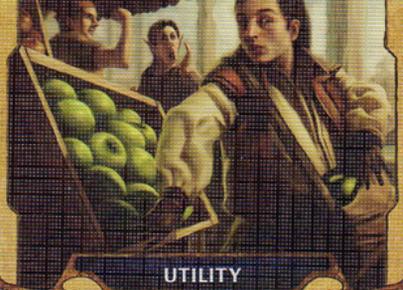
Prendi dalla riserva  e piazzali nella tua Taverna. Ogni avversario può scegliere di consegnare  nella tua Taverna per ricevere .

*"Potrei essere in grado di aiutarvi a decifrare quei tomi arcani."*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 35/50

### MERCE GRATUITA

PLAY AT WATERDEEP HARBOR



UTILITY

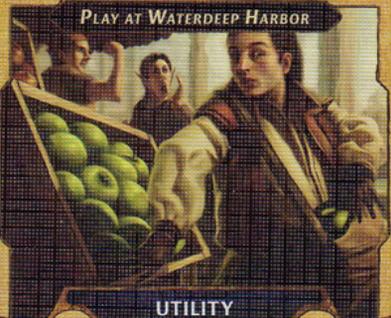
Dalla tua Agent Pool assegna  nel Builder's Hall.

Immediatamente usa l'effetto dell'edificio come se fosse sotto il tuo controllo.

*"Forse questa località è di vostro interesse"*

™ & © 2012 Wizard of the Coast LLC 36/50

**MERCE GRATUITA**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



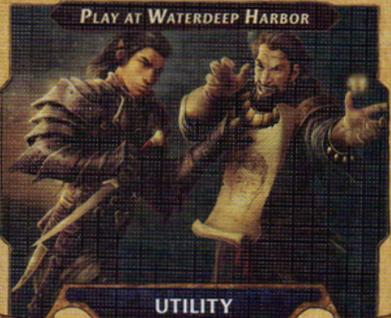
**UTILITY**

Dalla tua *Agent Pool* assegna  nel Builder's Hall.  
Immediatamente usa l'effetto dell'edificio come se fosse sotto il tuo controllo.

*"Forse questa località è di vostro interesse."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 37/50

**INCARICO SPECIALE**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



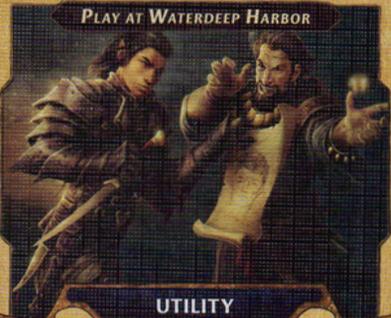
**UTILITY**

Scegli una Quest ad alta voce: Arcana, Commerce, Piety, Skullduggery o Warfare. Pesca e rivela  fino a quando non esce una carta del tipo scelto. Prendi questa  e scarta il resto.

*"Ho bisogno di gestire questo personalmente."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 38/50

**INCARICO SPECIALE**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



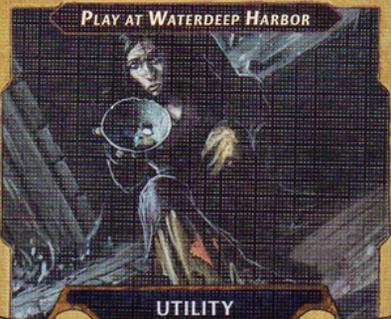
**UTILITY**

Scegli una Quest ad alta voce: Arcana, Commerce, Piety, Skullduggery o Warfare. Pesca e rivela  fino a quando non esce una carta del tipo scelto. Prendi questa  e scarta il resto.

*"Ho bisogno di gestire questo personalmente."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 39/50

**DIFFUSIONE DELLA RICCHEZZA**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



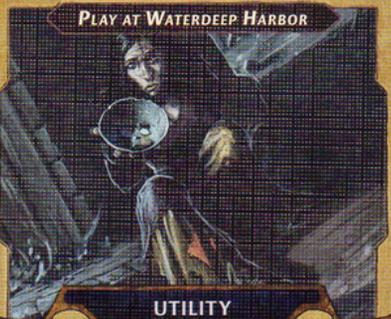
**UTILITY**

Prendi  dalla riserva e scegli un avversario.  
L'avversario scelto prende dalla riserva .

*"Spesso è possibile evitare il morso di un cane rognoso lanciando alla povera creatura un osso."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 40/50

**DIFFUSIONE DELLA RICCHEZZA**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



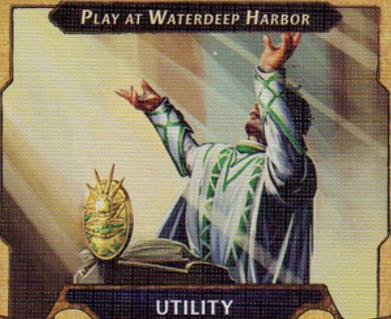
**UTILITY**

Prendi  dalla riserva e scegli un avversario.  
L'avversario scelto prende dalla riserva .

*"Spesso è possibile evitare il morso di un cane rognoso lanciando alla povera creatura un osso."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 41/50

**ADUNATA DEI FEDELI**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



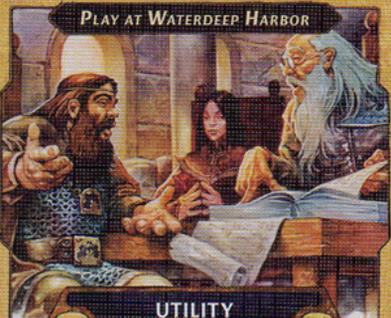
**UTILITY**

Prendi  dalla riserva e piazzalo nella tua Taverna. Ogni avversario può scegliere consegnare  nella tua Taverna per ricevere .

*"Le opere di bene hanno sempre bisogno di più mani."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 42/50

**RISCOSSIONE DELLE IMPOSTE**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



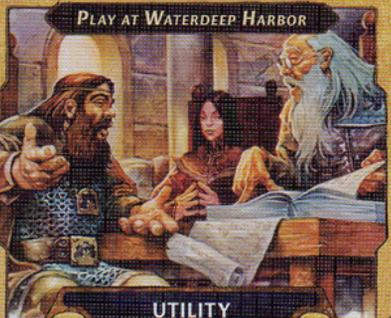
**UTILITY**

Prendi  dalla riserva.  
Ogni avversario può scegliere di pagarti  per ricevere .

*"Morte e tasse? L'unica cosa certa a Waterdeep sono le tasse!"*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 43/50

**RISCOSSIONE DELLE IMPOSTE**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



**UTILITY**

Prendi  dalla riserva.  
Ogni avversario può scegliere di pagarti  per ricevere .

*"Morte e tasse? L'unica cosa certa a Waterdeep sono le tasse!"*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC 44/50

**TRADIMENTO FATALE**  
PLAY AT WATERDEEP HARBOR



**ATTACK**

Scegli 1 avversario.  
Rimuovi   dalla sua Taverna e piazzali nella tua Taverna.  
Consegna questa carta ad un avversario a tua scelta dopo averla giocata.

*"Risata malvagia."*

TM & © 2012 Wizard of the Coast LLC B9767

MANDATORY QUEST



PLAY AT WATERDEEP HARBOR

### REPRIMERE I TUMULTI

Consegna questa Mandatory Quest ad un avversario. Questo avversario non potrà completare altre quest fino a quando non avrà completato questa Mandatory Quest.

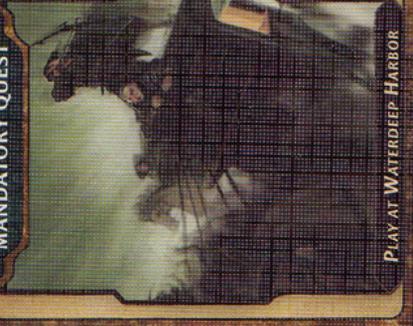
RICHIEDE   

RICOMPENSA  4

*"I contadini a Nord Ward sono rivoltosi."*

TM & © 2011 Wizard of the Coast LLC 48/50

MANDATORY QUEST



PLAY AT WATERDEEP HARBOR

### RESPINGERE I BANDITI

Consegna questa Mandatory Quest ad un avversario. Questo avversario non potrà completare altre quest fino a quando non avrà completato questa Mandatory Quest.

RICHIEDE  

RICOMPENSA  2

*"Non è un impegno affascinante, ma è necessario."*

TM & © 2011 Wizard of the Coast LLC 45/50

MANDATORY QUEST



PLAY AT WATERDEEP HARBOR

### RESPINGERE GLI INVASORI DROW

Consegna questa Mandatory Quest ad un avversario. Questo avversario non potrà completare altre quest fino a quando non avrà completato questa Mandatory Quest.

RICHIEDE   

RICOMPENSA  2

*"Piccole bande di elfi oscuri continuano ad emergere dal sottosuolo per attaccare ripetutamente la città."*

TM & © 2011 Wizard of the Coast LLC 49/50

MANDATORY QUEST



PLAY AT WATERDEEP HARBOR

### SCONFIGGI LA ZENTHARIM

Consegna questa Mandatory Quest ad un avversario. Questo avversario non potrà completare altre quest fino a quando non avrà completato questa Mandatory Quest.

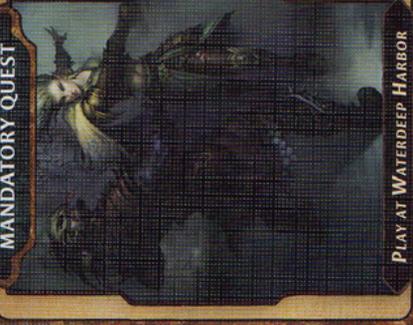
RICHIEDE   

RICOMPENSA  2

*"Gli schemi del dominio mondiale da parte della società segreta del Zentharim sono penetrati a Waterdeep. Devono essere fermati a tutti i costi."*

TM & © 2011 Wizard of the Coast LLC 46/50

MANDATORY QUEST



PLAY AT WATERDEEP HARBOR

### SRADICARE I CULTISTI

Consegna questa Mandatory Quest ad un avversario. Questo avversario non potrà completare altre quest fino a quando non avrà completato questa Mandatory Quest.

RICHIEDE   

RICOMPENSA  2

*"Il Culto del Drago ha allestito un negozio nel quartiere nord. Trova i cultisti e tratta con loro."*

TM & © 2011 Wizard of the Coast LLC 50/50

MANDATORY QUEST



PLAY AT WATERDEEP HARBOR

### PLACARE I COMMERCianti FURIBONDI

Consegna questa Mandatory Quest ad un avversario. Questo avversario non potrà completare altre quest fino a quando non avrà completato questa Mandatory Quest.

RICHIEDE   

RICOMPENSA  4

*"Una politica economica accorta, sostenuta da un'autorità competente, affronterà le rimostranze dei commercianti della gilda."*

TM & © 2011 Wizard of the Coast LLC 47/50

