

THE WORLD OF SMOG

ON HER MAJESTY'S SERVICE

INDICE DEI CONTENUTI

OBIETTIVO DI GIOCO	1	IL MAESTRO OMBRA	9
COMPONENTI DEL GIOCO	2	GLI AGENTI OMBRA	10
PREPARAZIONE	3	- ENTRARE NEL GIOCO	10
LEGGERE I DISCHI	6	- MUOVERE GLI AGENTI	10
IL ROUND DI GIOCO	6	- CONFLITTI	10
- LE AZIONI IN DETTAGLIO	6	- EFFETTI DEGLI AGENTI	11
- AZIONI GRATUITE	9	LA FINE DEL GIOCO	11

OBIETTIVO DEL GIOCO

Dovrai spostarti per tutto il tabellone per raccogliere i 4 Elementi raffigurati sulla tua carta Combinazione Segreta e tutti e 4 le diverse carte Manufatto. Con tutto ciò in mano tua dovrai raggiungere il tuo Varco Segreto per uscire dal Mercato Ombra e presentarti alla Regina con i suoi manufatti.

Come è possibile realizzare questa impresa? Dovrai viaggiare da un luogo all'altro nel Mercato Ombra, comprando e vendendo Elementi e acquisendo carte Manufatto finché non avrai raccolto la giusta combinazione di Elementi che ti permetterà di uscire dal Mercato Ombra, e tutto ciò cercando di evitare o di trarre vantaggio dagli Agenti del Maestro Ombra.

GAME DESIGNER: Yohan Lemonnier

GAME DEVELOPMENT: Thiago Aranha

PRODUCERS: Thiago Aranha, Guillaume Noblet

ART: Christophe Madura, Georges Clarenko, GRAPHIC DESIGN: Christophe Madura, Mathieu Harlaut

STORY: David Rakoto

SCULPTOR: Grégory Clavier

PUBLISHER: David Preti

PLAYTESTERS: Leonardo Chen, Sebastian Garcia, Luciana Mainardi, Roberto 'Pena' Spinelli, Dominick Meyer, Thiago Meyer, Rafael Paiola, Vitor Grigoletto.

TRADUZIONE IN ITALIANO: Francesco "ZeroCool" Neri

COMPONENTI



4 FIGURE GENTLEMAN



6 FIGURE AGENTE



1 TABELLONE



6 CARTE AGENTE



24 CARTE AZIONE SPECIALE



12 DISCHI LOCAZIONE



13 CARTE COMBINAZIONE SEGRETA



8 CARTE VARCO SEGRETO



16 CARTE MANUFATTO (4 PER OGNI TIPO)



30 SEGNALINI CLESSIDRA



16 SEGNALINI ELEMENTO



1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE
(E FAVORE MAESTRO OMBRA)



30 MONETE



4 PLANCE DEI GIOCATORI

PREPARAZIONE

1. Apri il tabellone ed inserisci i 12 dischi Locazione negli appositi fori, in modo da rispettare la corrispondenza dei numeri o delle lettere indicate sia sui dischi che sul tabellone.



2. Ruota tutti i dischi Locazione in modo che l'orientamento iniziale sia corretto allineando il segno sul disco con quello raffigurato sul tabellone come indicato in figura.



3. Mescola il mazzo delle carte Azione Speciale e piazzalo coperto a fianco del tabellone.
4. Dividi le carte Manufatto per tipo in quattro mazzetti, e piazza ogni mazzetto sullo spazio corrispondente a fianco dei quattro dischi Locazione più esterni.



MANUFATTI



Chiave Atlantidea
Simbolo dei piani materiali.



Catena Spettrale
Usate per impedire ai morti di tornare nel mondo materiale.



Chiave Adamantina
Simbolo del piano etereo.



Lucchetto di Mithril
Usato per tenere bloccati gli elementi su ogni piano.

ON HER MAJESTY'S SERVICE

5. Mescola le carte Agente e piazzane coperta una su ognuno dei quattro spazi negli angoli del tabellone. Poi piazza la figura dell'Agente corrispondente sopra la carta.



6. Ogni giocatore sceglie un Gentleman e piazza la figura corrispondente sul disco Locazione centrale del tabellone (la "Passeggiata"). I giocatori prendono la corrispondente Plancia del Giocatore e 4 segnalini Elemento, che posizionano sulla propria Plancia. Ogni lato del tabellone è identificato da un colore di un Elemento. Il lato del tabellone che si trova di fronte ad ogni giocatore determina per quale Elemento il suo Gentleman è competente.

ELEMENTI

	Rosso – Sangue (elemento organico)
	Blu – Mana (elemento magico)
	Bianco – Ectoplasma (elemento spirituale)
	Marrone – Titanio (elemento meccanico)



7. Tutti i giocatori piazzano i propri segnalini Elemento sullo spazio zero di ogni tracciato circolare degli Elementi sulla propria Plancia. Ogni giocatore inizia il gioco con 1 Elemento del tipo in cui il Gentleman è competente (ad esempio, il giocatore che si trova di fronte al lato blu del tabellone inizia il gioco con 1 Mana).



ON HER MAJESTY'S SERVICE

8. Ogni giocatore riceve:
- 1 carta Combinazione Segreta pescata a caso (guardala e conservala coperta e nascosta agli altri giocatori).
 - 1 carta Varco Segreto (guardala e conservala coperta e nascosta agli altri giocatori).
 - 2 Monete (piazza il resto delle Monete a fianco del tabellone per formare la "Banca").
9. Il giocatore più giovane riceve il segnalino di Primo Giocatore che piazza sullo spazio in alto a destra sulla propria Plancia. Egli inizierà il gioco.
10. Ogni giocatore prende due segnalini Clessidra che piazza, uno alla volta, su uno spazio Elemento o Manufatto dei dischi Localione. Il piazzamento di questi segnalini parte dal Primo Giocatore, e procede in senso orario, per due volte.

Una volta terminata la preparazione, l'area di gioco dovrebbe essere come indicato nella figura sotto.



LEGGERE I DISCHI

Un aspetto cruciale di Smog è come ogni giocatore legge i dischi Locazione rotanti. Tutti i giocatori devono essere posizionati chiaramente di fronte ad uno dei quattro lati del tabellone. Ogni volta che un giocatore desidera commerciare un Elemento o Manufatto, egli deve usare il valore e il tipo indicato sul lato del disco Locazione che punta verso di lui. Questo sarà il lato inferiore del disco secondo il suo punto di vista. Così quando un disco sarà ruotato, tutti i giocatori avranno un differente tipo e valore indicato sul lato del disco che gli compete.

Punto di vista del Giocatore A
Ectoplasma = 2 Monete



Punto di vista
del Giocatore D
Mana = 3 Monete

Punto di vista
del Giocatore B
Sangue = 1 Moneta

Punto di vista del Giocatore C
Titanio = 4 Monete

ROUND DI GIOCO

Il gioco è composto da diversi round, dove ogni giocatore effettua il proprio turno procedendo in senso orario. Un round inizia sempre dal giocatore che detiene il segnalini di Primo Giocatore.

All'inizio di ogni round (eccetto il primo), tutti i giocatori ricevono 1 Moneta.

Durante il proprio turno, un giocatore può effettuare 3 azioni fra quelle elencate qua sotto. Il giocatore può effettuare la stessa azione diverse volte durante il suo turno, salvo se diversamente indicato.

- Muovere il proprio Gentleman
- Ruotare il disco Locazione
- Comprare un Elemento
- Vendere un Elemento
- Comprare un Manufatto
- Rimuovere un segnalino Clessidra
- Richiedere Denaro
- Ruotare un disco qualsiasi e prendere una carta Azione Speciale
- Uscire dal Mercato Ombra

Durante il suo turno, un giocatore può effettuare anche le seguenti azioni gratuite:

- Attivare una carta Azione Speciale
- Corrompere il Maestro Ombra

LE AZIONI IN DETTAGLIO

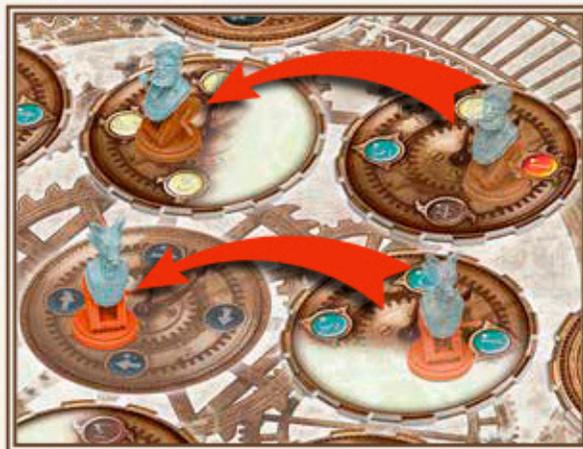
MUOVERE IL PROPRIO GENTLEMAN

Puoi muovere la tua figura del Gentleman orizzontalmente o verticalmente al costo di 1 azione. Non puoi mai muovere in diagonale. Se con il movimento devi attraversare la Nebbia, devi pagare 1 Moneta o 1 Elemento. Se non puoi pagare, il tuo Gentleman non può muovere attraverso la Nebbia.

NEBBIA

Alcuni dischi Locazione hanno raffigurato su un lato della Nebbia. Un Gentleman può attraversare la Nebbia solo pagando 1 Moneta o 1 Elemento. Non importa se la Nebbia da attraversare si trova sul disco Locazione di partenza o di destinazione, ma solo se con il movimento è necessario attraversarla. Se così fosse la tassa deve essere pagata per poterla attraversare.

John Brown spende 1 Azione per muovere di un disco e paga 1 Moneta per attraversare la Nebbia



Master Fox spende 1 Azione per muovere di un disco, e non deve attraversare la Nebbia

RUOTARE IL DISCO LOCAZIONE

Puoi ruotare di 90° in senso orario il disco Locazione su cui si trova il tuo Gentleman al costo di 1 Azione.

COMPRIRE UN ELEMENTO

Puoi comprare una unità dell'Elemento raffigurato sul lato inferiore del disco dove si trova il tuo Gentleman pagando il relativo costo (in Monete) indicato sempre sul lato inferiore del disco. Il lato inferiore del disco per te è quello orientato verso di te. Avanza il segnalino relativo all'Elemento acquistato sul tracciato raffigurato sulla tua Plancia di uno spazio per indicare il nuovo numero di tali Elementi posseduti, e rimetti le Monete usate per il pagamento nella Banca.

Non puoi acquistare un Elemento se c'è un segnalino Clessidra sul lato orientato verso di te del disco Locazione.

Quando compri un Elemento, devi immediatamente piazzare un segnalino Clessidra sul disco Locazione in corrispondenza dello spazio sul lato rivolto verso di te e ruotare il disco di 90° in senso orario (la rotazione in questo caso non costa una azione). Non puoi comprare un Elemento su un disco durante lo stesso turno nel quale hai venduto su tale disco, anche se i tipi dei due Elementi sono differenti.

Passo 1:
Paga 2 Monete e prende 1 Mana



Passo 2:
Piazza 1 Clessidra sullo spazio dell'Elemento acquistato



Passo 3:
Ruota il disco di 90° in senso orario



VENDERE UN ELEMENTO

Puoi vendere una unità dell'Elemento raffigurato sul lato inferiore del disco Locazione dove si trova il tuo Gentleman al prezzo indicato sempre sul lato inferiore del disco (quello orientato verso di te) al costo di una azione. Retrocedi il segnalino relativo all'Elemento venduto sul tracciato raffigurato sulla tua Plancia di uno spazio per indicare il nuovo numero di tali Elementi posseduti, e prendi le Monete guadagnate con la vendita dalla Banca.

Non puoi vendere un Elemento se c'è un segnalino Clessidra sul lato orientato verso di te del disco Locazione.

Dopo aver effettuato la vendita, devi piazzare un segnalino Clessidra sul disco Locazione in corrispondenza dello spazio sul lato rivolto verso di te e ruotare il disco di 90° in senso orario (la rotazione in questo caso non costa una azione).

Non puoi vendere un Elemento su un disco durante lo stesso turno nel quale hai comprato su tale disco, anche se i tipi dei due Elementi sono differenti.

COMPRIRE UN MANUFATTO

Se il tuo gentleman si trova su uno dei quattro dischi Locazione esterne, puoi spendere 1 Azione per comprare una carta Manufatto del tipo abbinato al disco Locazione.

Pagando il costo in Monete indicato sul lato inferiore del disco Locazione (il lato rivolto verso di te) puoi prendere una carta Manufatto e piazzarla scoperta di fronte a te.

Se sei in possesso di un tipo di Manufatto, non puoi comprarne altri dello stesso tipo.

Non puoi comprare una carta Manufatto se c'è un segnalino Clessidra sul lato orientato verso di te del disco Locazione.

ON HER MAJESTY'S SERVICE

Quando compri una carta Manufatto, devi immediatamente piazzare un segnalino Clessidra sul disco Locazione in corrispondenza dello spazio sul lato rivolto verso di te e ruotare il disco di 90° in senso orario.

RIMUOVERE UN SEGNALINO CLESSIDRA

Puoi rimuovere un segnalino Clessidra dal disco Locazione dove si trova il tuo Gentleman al costo di 1 Azione. Il segnalino Clessidra può trovarsi ovunque sul disco, non solo sul lato orientato verso di te. Rimuovere 1 segnalino Clessidra rende possibile acquistare un Elemento o Manufatto usando il lato del disco rivolto verso di te.

RICHIEDERE DENARO

Puoi effettuare questa Azione solo se il tuo Gentleman si trova sul disco Locazione centrale (la "Passeggiata"). Ogni giocatore può effettuare questa Azione solo una volta per turno.

Se il tuo Gentleman è il più povero del gioco (quello con meno Monete in possesso), puoi richiedere Denaro alla Regina la costo di 1 Azione. Essa, generosamente, ti consegnerà 2 Monete. Se sei in parità circa il minor numero di Monete con un altro giocatore, la Regina ti consegnerà solo 1 Moneta.

Nota: Le Monete poste sulla Plancia per corrompere il Maestro Ombra non contano sul totale delle Monete possedute.

RUOTARE UN DISCO QUALSIASI E PRENDERE UN'AZIONE SPECIALE

Puoi effettuare questa Azione solo se il tuo Gentleman si trova sul disco Locazione centrale (la "Passeggiata"). Ogni giocatore può effettuare questa Azione solo una volta per turno.

Puoi ruotare una disco Locazione qualsiasi di 90° in qualsiasi direzione al costo di 1 Azione. Dopo puoi anche pescare 1 carta Azione Speciale dal mazzo. Guarda la carta pescata e conservala coperta a fianco della tua Plancia.

Nota: Se il mazzo delle carte Azione Speciale è terminato, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

USCIRE DAL MERCATO OMBRA

Se il tuo Gentleman si trova sul disco Locazione indicata sulla tua carta Varco Segreto, puoi spendere 1 Azione per uscire dal Mercato Ombra. Mostra agli altri giocatori che sei in possesso dei 4 Elementi richiesti dalla tua carta Combinazione Segreta e dei 4 Manufatti. Adesso puoi portare i Manufatti alla Regina e hai vinto il gioco!

COMBINAZIONE SEGRETA

La carta Combinazione Segreta che hai ricevuto ad inizio gioco indica il tipo e la quantità di ogni Elemento che il tuo Gentleman deve possedere per poter uscire dal Mercato Ombra. Avere più Elementi di quelli richiesti non è influente.

Elementi necessari per completare la Combinazione richiesta



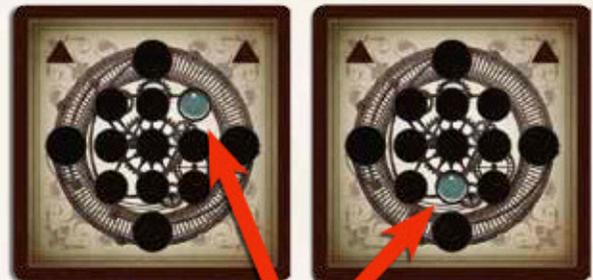
1 Sangue
1 Mana
1 Ectoplasma
1 Titanio



1 Sangue
2 Mana
1 Ectoplasma

VARCO SEGRETO

La carta Varco Segreto che hai ricevuto ad inizio gioco indica il disco Locazione da dove il tuo Gentleman può uscire dal Mercato Ombra e vincere così il gioco. Tale Locazione è in relazione al punto di vista del tabellone del giocatore, con le frecce che indicano l'alto.



Gli spazi in grigio indicano il disco sulla quale il giocatore deve portare il proprio Gentleman per poter uscire dal Mercato Ombra

LE AZIONI GRATUITE

ATTIVARE UNA CARTA AZIONE SPECIALE

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi effettuare giocare una carta Azione Speciale in tuo possesso e risolvere l'effetto speciale descritto sulla carta giocata. Per poter giocare una carta Azione Speciale devi possedere gli Elementi indicati sulla carta. Il possesso degli Elementi è un requisito e non vengono realmente consumati. La carta Azione Speciale viene poi scartata.

Ognuna delle carte Azione Speciale è spiegata di seguito:

Velocità Spettrale (*Ectoplasma*): Ricevi +2 Azioni da usare immediatamente.

Favore della Regina (*Titanio*): Ricevi immediatamente 2 Monete.

Soffio del Titano (*Mana*): Prendi la Figura del Gentleman di un avversario e posizionala su un disco Locazione qualsiasi a tua scelta.

Evocazione Rituale (*Sangue*): Sostituisci un Agente di tua scelta che si trova in gioco con un altro. Scegli l'Agente che lo rimpiazzerà, scambia di posto alle due figure ed anche la posizione delle loro carte agli angoli del tabellone.

Nota: Questa carta può essere giocata all'inizio del proprio turno, prima che il potere degli Agenti abbiano effetto.

Spostamento del Meccanismo (*Ectoplasma e Sangue*): Ruota due dischi Locazione qualsiasi di 90° nelle direzioni che preferisci.

Dissolte in Ruggine (*Titanio e Mana*): Scegli un Avversario. Egli deve scartare tutte le Monete poste sulla Plancia per corrompere il Maestro Ombra.

Dono del Drago (*Mana e Sangue*): La prossima volta che vendi un Elemento, ricevi +3 Monete oltre al profitto normale.

Ruota del Caos (*Titanio e Ectoplasma*): Ruota il tabellone di 90° in una direzione a tua scelta. Questo altera il punto di vista dei giocatori, quindi i valori di acquisto/vendita degli Elementi e Manufatti, la competenza in un Elemento, e la posizione del Varco Segreto.

Canale Etereo (*Ectoplasma, Sangue e Titanio*): Ruba un Elemento ad un avversario di tua scelta. Tu guadagni 1 Elemento di tale tipo e l'avversario ne perde 1.

Prosciugamento Alchemico (*Mana, Titanio e Ectoplasma*): Ruba 1 Moneta ad ogni avversario.

Decreto del Lord (*Sangue, Ectoplasma e Titanio*): Ruba una carta Manufatto ad un avversario. Non puoi rubare un Manufatto di un tipo che già possiedi.

Dono della Fata (*Mana, Sangue e Ectoplasma*): Compra il Manufatto o l'Elemento indicato sul lato inferiore (quello rivolto verso di te) sul disco Locazione dove si trova il tuo gentleman senza spendere un'Azione né il Denaro. Il segnalino Clessidra non viene aggiunto e il disco non viene ruotato come di solito.

CORROMPERE IL MAESTRO OMBRA

In qualsiasi momento durante il tuo turno solo tu puoi pagare quante Monete desideri per corrompere il Maestro Ombra. Queste Monete sono messe sulla Plancia nell'apposito spazio nell'angolo in alto a destra della Plancia del Giocatore.

Importante: Una Moneta piazzata sulla Plancia per corrompere il Maestro Ombra non può essere ripresa o usata per una transazione.

IL MAESTRO OMBRA

Alla fine di ogni round, una volta che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, il giocatore il maggior numero di Monete poste sulla Plancia per corrompere il Maestro Ombra, riceve il favore del Maestro Ombra. Egli riceve il segnalino di Primo Giocatore e lo piazza sullo spazio in alto a destra sulla propria Plancia del Giocatore, con il lato Maestro Ombra a faccia in su.

Pareggi: Se dei giocatori sono in parità, quello che ha più Elementi del tipo di cui ha la competenza (ad esempio Sangue se gioca sul lato rosso del tabellone) riceve il Favore del Maestro Ombra. Se perdura la situazione di parità, o nessuno ha pagato Monete per corrompere il Maestro Ombra, allora il segnalino del Maestro Ombra viene voltato sul lato Primo Giocatore. Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore resta il primo di turno nel round, ma non usufruisce del Favore del Maestro Ombra in questo round.

Se il segnalino Maestro Ombra è voltato o spostato sulla Plancia di un nuovo giocatore, avvengono due cose:

- Tutti i giocatori scartano le Monete che hanno posto sulla Plancia per corrompere il Maestro Ombra.
- Rimuovere la Figura dell'Agente più vecchio presente sul tabellone e rimpiazzarla con quella della successiva Figura disponibile, in senso orario.

Se il segnalino del Maestro Ombra resta dove si trova da un round ad un altro, non avviene niente.

Il giocatore con il Favore del Maestro Ombra ha i seguenti privilegi:

- Egli diviene il Primo Giocatore del round.
- Egli può effettuare 4 Azioni durante il suo turno (finché possiede il Favore del Maestro Ombra).
- All'inizio di ogni round, egli può muovere gli Agenti Ombra sul tabellone (vedi capitolo successivo).

Il giocatore con il Favore del Maestro Ombra ha i seguenti obblighi:

- Egli **deve** piazzare la Moneta che riceve all'inizio del round sulla sua Plancia per corrompere il Maestro Ombra.
- Una volta che sulla Plancia sono state poste 5 Monete per corrompere il Maestro Ombra, egli deve immediatamente scartarle tutte. Questo non significa che egli non possiede più il Favore del Maestro Ombra, la figura è ancora in suo possesso.

**Il Vecchio Agente
abbandona il tabellone**



**Il successivo Agente
ne prende il posto**

GLI AGENTI OMBRA

Essi sono pronti ad aiutare e facilitare i compiti per i più generosi Gentleman. Essi sono ancora più pronti per ostacolare gli avversari del loro patrocinatore.

ENTRARE IN GIOCO

Quando il primo commercio viene effettuato durante il gioco, prendi la figura dell'Agente la cui carta si trova sul primo spazio e piazzala sul disco Locazione dove è avvenuta la transazione.

Quando il secondo commercio viene effettuato durante il gioco, prendi la figura dell'Agente la cui carta si trova sul secondo spazio, in senso orario attorno al tabellone, e piazzala sul disco Locazione dove è avvenuta la transazione.

Ogni volta che il segnalino del Maestro Ombra è mosso sulla plancia di un giocatore, rimuove la figura dell'agente più vecchio sul tabellone, e sostituiscila con la figura del successivo Agente disponibile in senso orario.

MUOVERE GLI AGENTI

All'inizio del round, il giocatore con il Favore del Maestro Ombra può muovere tutti gli Agenti correntemente sul tabellone. Ogni Agente può muovere di 1 disco (o 2 dischi in partite con 2 giocatori) in qualsiasi direzione, ma mai diagonalmente. Essi non possono mai entrare sul disco Locazione centrale (la "Passeggiata"), ed ignorano completamente gli effetti della Nebbia. Il giocatore che controlla gli Agenti può incrementare il loro movimento, se lo desidera, eliminando segnalini Clessidra dal disco Locazione dove si trova l'Agente.

Per ogni segnalino Clessidra eliminato dal disco dal quale inizia il movimento l'Agente, esso potrà muovere di un disco ulteriore (eliminare i segnalini Clessidra in questo modo non costa punti azione). I segnalini Clessidra possono essere eliminati solo dal disco dal quale inizia il movimento l'Agente, non da qualsiasi altro disco che egli attraversa durante il movimento. Se qualche segnalino Clessidra viene eliminato per aumentare il movimento di un Agente, esso deve essere mosso per l'intero numero di dischi a cui ha diritto (senza poter muovere avanti ed indietro sui soliti dischi Locazione).

Se nessuno ha il Favore del Maestro Ombra, gli Agenti non muovono.

Esempio: La Strega si trova su un disco Locazione con due segnalini Clessidra all'inizio del round. Il giocatore con il Favore del Maestro Ombra può eliminare entrambi i segnalini Clessidra per muovere la Strega di 2 dischi extra, per un totale di 3 dischi. Egli può anche eliminare solo un segnalino Clessidra per conferire alla Strega la possibilità di muovere solo di 1 disco extra, oppure non eliminarne alcune e muovere la Strega di solo 1 disco o lasciarla dove si trova.

CONFLITTO

Nel caso in cui ci fosse un conflitto fra l'effetto di un Agente con quello di un altro Agente o con l'effetto di una carta Azione Speciale, l'effetto prevalente è sempre quello maggiormente restrittivo. Ad esempio, il Dottore impedisce a chiunque di comprare o vendere su un disco dove egli è presente. Quindi, la carta Azione Speciale "Dono della Fata", che garantisce un acquisto gratuito, non può essere usata su questo disco.

ON HER MAJESTY'S SERVICE

GLI EFFETTI DEGLI AGENTI OMBRA

Ogni Agente ha degli effetti differenti, che agiscono sul disco Locazione che egli occupa e sul Gentleman che inizia il turno sulla stesso disco Locazione dove si trova l'Agente.

LA STREGA



Effetto: Se la Strega si trova sullo stesso disco Locazione del tuo Gentleman all'inizio del tuo turno, potrai effettuare una Azione in meno durante il tuo turno (di solito due anziché tre).

IL MERCANTE



Effetto: Tutti i prezzi di acquisto sono diminuiti di 1 Moneta sul disco dove si trova il Mercante (il costo minimo raggiungibile è di 1 Moneta).

IL DANDY



Effetto: Se il Dandy si trova sulla stesso disco Locazione del tuo Gentleman all'inizio del tuo turno, perdi 1 Moneta. Se non hai Monete non ci sono effetti.

IL CONTROLLORE DEI VARCHI



Effetto: Un Gentleman che si trova sullo stesso disco Locazione del Controllore dei Varchi può spendere 1 Azione per muovere su un altro disco Locazione qualsiasi (del tabellone).

IL DOTTORE



Effetto: Nessun giocatore può comprare o vendere Elementi o Manufatti sul disco Locazione dove si trova il Dottore. Le altre Azioni non subiscono restrizioni.

IL RAGAZZO PERDUTO



Effetto: Il disco Locazione dove si trova il Ragazzo Perduto non può essere ruotata per nessun motivo, e non può neanche essere usata come Varco Segreto per uscire dal Mercato Ombra.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente quando un giocatore spende una Azione sul disco Locazione che rappresenta il suo Varco Segreto per uscire dal Mercato Ombra, ed è in possesso dei quattro Manufatti e degli Elementi richiesti dalla sua carta Combinazione Segreta. Questo giocatore ha vinto il gioco!

RIEPILOGO DELLE REGOLE

PREPARAZIONE

Ogni giocatore:

- Riceve 1 carta Varco Segreto
- Riceve 2 Monete
- Piazza 2 segnalini Clessidra sul tabellone
- Riceve 1 carta Combinazione Segreta
- Riceve 1 unità dell'Elemento di cui è competente

ROUND DI GIOCO

Tutti i giocatori ricevono 1 Moneta (eccetto che nel primo round).

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore ha 3 Azioni da spendere effettuano le seguenti Azioni:

- **Muovere il proprio Gentleman** (di un disco, pagando 1 Moneta o 1 Elemento se attraversa la Nebbia).
- **Ruotare il disco Locazione** (90° in senso orario).
- **Comprare un Elemento** (poi piazza un segnalino Clessidra sul disco e ruotala di 90° in senso orario).
- **Vendere un Elemento** (poi piazza un segnalino Clessidra sul disco e ruotala di 90° in senso orario).
- **Comprare un Manufatto** (poi piazza un segnalino Clessidra sul disco e ruotala di 90° in senso orario).
- **Rimuovere un segnalino Clessidra** (dal disco sul quale si trova il tuo Gentleman).
- **Richiedere Denaro** (una volta per turno, solo sul disco centrale. 2 Monete al più povere, 1 in caso di pareggio).
- **Ruotare un disco Locazione qualsiasi e prendere una carta Azione Speciale** (una volta per turno, solo se il tuo Gentleman si trova sul disco centrale. Il disco può essere ruotato di 90° in una direzione qualsiasi).
- **Uscire dal Mercato Ombra** (sul disco che rappresenta il tuo Varco Segreto. Devi avere tutti e quattro i Manufatti e tutti gli Elementi indicati sulla tua carta Combinazione Segreta).

In qualsiasi momento durante il suo turno, un giocatore può effettuare le seguenti Azioni gratuite:

- **Attivare una carta Azione Speciale** (devi possedere gli Elementi indicati sulla carta).
- **Corrompere il Maestro Ombra** (piazza le Monete sulla Plancia nello spazio nell'angolo in alto a sinistra).

AGENTI OMBRA

- I primi 2 Agenti entrano sui due dischi Locazione dove è avvenuto un commercio.
- Alla fine di un round, il giocatore con il maggior numero di Monete sulla Plancia usate per corrompere il Maestro Ombra, riceve il Favore del Maestro Ombra (pareggi: Elementi di Competenza)
- Il giocatore con il Favore del Maestro Ombra prende anche il segnalino di Primo giocatore, potrà effettuare 4 Azioni nel round. Deve piazzare la Moneta ricevuta ad inizio round sulla sua Plancia per corrompere il Maestro Ombra e deve scartare tutte le Monete dalla Plancia se arriva ad averne posizionate 5.
- All'inizio del round, il giocatore con il Favore del Maestro Ombra può muovere tutti gli Agenti in gioco sul tabellone di 1 disco (2 in partite con 2 giocatori). Può aumentare il movimento eliminando dei segnalini Clessidra dal disco da cui inizia il movimento l'Agente.
- Ogni volta che un nuovo giocatore riceve il Favore del Maestro Ombra, rimpiazza tutti gli Agenti sul tabellone con i successivi disponibili attorno al tabellone, e poi le Monete sulla Plancia dei giocatori usate per corrompere il Maestro Ombra devono essere scartate.