

NOVEMBRAZ R★SS★

TM



REGOLE DI GIOCO

INTRODUZIONE

La sfortuna si è accanita contro il sottomarino sperimentale degli gnomi BFGS *Novembre Rosso*. Il sottomarino è impazzito, e improvvisamente tutto sta andando storto. Scoppiano incendi, si aprono falle e i sistemi essenziali hanno avarie in continuazione. I soccorsi sono in arrivo ma gli gnomi dell'equipaggio devono darsi da fare per cercare di sopravvivere fino a quel momento.

MATERIALE

Tabellone



8 Gnomi Marinai



9 Segna-Tempo



3 Indicatori di Disastro



4 Segnalini Distruzione



54 Tessere Oggetto



15 Segnalini Portellone Bloccato



10 Segnalini Allagamento e
10 Incendio



Dado Azione



8 Carte Gnomo



56 Carte Evento

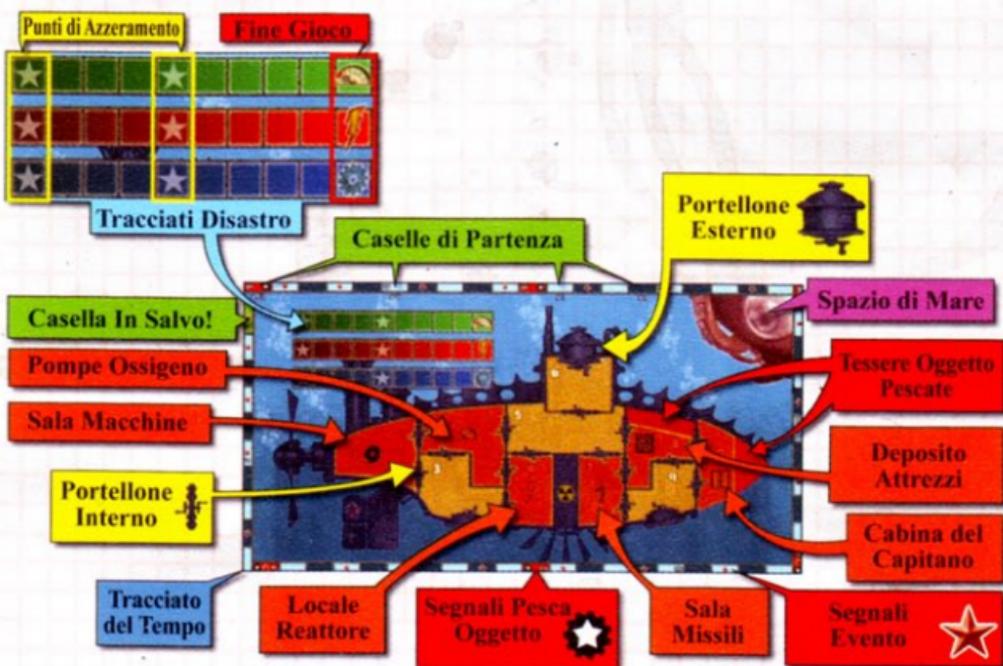


GNOMI MARINAI E SEGNA-TEMPO

Ogni giocatore muove un modello di gnomo marinaio all'interno del sottomarino e tiene traccia del tempo impiegato dallo gnomo con un Segna-Tempo dello stesso colore. Il Segna-Tempo bianco, detto "Segna-Tempo Fantasma", è utilizzato per tenere il conto del tempo durante il turno del giocatore.

TABELLONE

Il tabellone presenta diversi elementi ben distinti.



Il Sottomarino e il Mare. L'elemento principale del tabellone è la mappa del *Novembre Rosso* composta da dieci sezioni numerate. Un undicesimo spazio con la figura di un Kraken rappresenta il mare circostante. Le sezioni numerate sono connesse tramite portelloni interni e tre delle sezioni (3, 6 e 9) comunicano con lo spazio di mare attraverso portelloni esterni. Alcune sezioni del sottomarino hanno un ulteriore significato. I problemi vengono risolti nella Sala Macchine (1), nella sezione Pompe Ossigeno (2), nel Locale Reattore (4) e nella Sala Missili (7), mentre nel Deposito Attrezzi (8) e nella Cabina del Capitano (0) l'equipaggiamento necessario. Le aree rosse nel Deposito Attrezzi e nella Cabina del Capitano sono le aree delle "Tessere Oggetto Pescate".

Tracciato del Tempo. Il Tracciato del Tempo lungo il bordo del tabellone è un conto alla rovescia a partire dalla casella marcata con "60" fino alla casella verde marcata con uno "0", chiamata casella "In Salvo!". Ogni casella rappresenta un minuto. Lungo il

Tracciato ci sono quattro caselle speciali che indicano le diverse posizioni di partenza a seconda della quantità di giocatori (3-5, 6, 7 e 8). Durante il gioco i Segna-Tempo si muovono costantemente verso la casella "In Salvo!".

Tracciati Disastro. Tre Tracciati Disastro si trovano sul tabellone: il Tracciato dell'Asfissia, il Tracciato del Calore e il Tracciato della Pressione. Se uno qualunque degli Indicatori di Disastro raggiunge la fine del proprio Tracciato, la partita è persa! Ogni Tracciato Disastro ha due punti di azzeramento, uno nella prima casella e uno nella quinta.

CARTE GNOMO

Le Carte Gnomo, a doppia faccia, indicano lo stato di ubriachezza degli gnomi e aiutano i giocatori a ricordare lo gnomo controllato da ciascun giocatore.

CARTE EVENTO

Quasi sempre, durante il turno dei giocatori, dovrà essere pescata una o più Carte Evento. Gli eventi non sono mai positivi, e sono anzi quasi sempre brutte notizie. Nell'angolo in basso a-destra di ogni carta è indicato il numero del Controllo Svenimento.

TESSERE OGGETTO

Una pila di tessere oggetto aiuta i giocatori nel loro tentativo di salvare il sottomarino in avaria. La maggior parte delle tessere oggetto aiuta a risolvere le situazioni sfavorevoli createsi nel sottomarino, mentre qualcuna aiuta i giocatori in altro modo.





SEGNALINI

I **Segnalini Allagamento** hanno una faccia che mostra l'acqua bassa e l'altra che mostra l'acqua alta, e rappresentano quanto è allagata una sezione del sottomarino.

I **Segnalini Incendio** indicano che una sezione è incendiata.

I **Segnalini Portellone Bloccato** sono piazzati sopra i portelloni interni del *Novembre Rosso* per indicare che sono bloccati. I portelloni marcati in questo modo sono invalidabili.

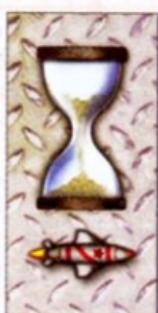
Quattro **Segnalini Distruzione** a tempo sono piazzati sul Tracciato del Tempo quando viene richiesto da certi eventi. Se tutti i Segna-Tempo dei giocatori superano un Segnalino Distruzione, i giocatori hanno perso!



Divorati dal Kraken!



Schiacciati!



Missili Lanciati!



Asfissiti!

DADO AZIONE

Il dado incluso con *Novembre Rosso* ha 10 lati. Il lato con lo "0" deve essere letto come "10".

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Piazzate il tabellone al centro del tavolo.
2. Piazzate ciascun Indicatore di Disastro nella prima casella a sinistra del corrispondente Tracciato Disastro.
3. Ogni giocatore sceglie un colore e prende lo gnomo, il Segna-Tempo e la Carta Gnomo di quel colore.
 - a. Posizionate ciascuno gnomo in una sezione scelta a caso e determinata dal tiro del dado azione.
 - b. Impilate i Segna-Tempo uno sull'altro in ordine causale, a fianco della casella di partenza sul Tracciato del Tempo relativa al numero di giocatori (3-5, 6, 7 o 8) in gioco.
 - c. Ogni Carta Gnomo è posizionata davanti al proprio giocatore, con il lato "sobrio" visibile.
4. Per la pila degli oggetti:
 - a. Separate sei tessere Grog dalla riserva degli oggetti e piazzatele a faccia in su vicino alla Cabina del Capitano.
 - b. Mescolate i restanti oggetti e costituite la pila degli oggetti a faccia in giù, accanto al tabellone.
 - c. Distribuite ad ogni giocatore due tessere oggetto, a faccia in giù.
5. Per il mazzo degli eventi:
 - a. Rimuovete e mettete da parte la carta "Kraken"
 - b. Mescolate le carte evento rimanenti a costituire il mazzo degli eventi e piazzatelo a faccia in giù accanto al tabellone.
6. Il gioco inizia.



IL TEMPO E L'ORDINE DI TURNO

Il tempo funziona in modo differente rispetto alla maggior parte dei giochi da tavolo. Invece di passare il turno di gioco in senso orario, in *Novembre Rosso* il successivo giocatore di turno è sempre quello il cui Segna-Tempo è più indietro sul Tracciato del Tempo (quindi il più vicino alla casella "60" e più lontano da "In Salvo!"). Anche se i giocatori tramite le loro azioni di gioco continuano a muovere i Segna-Tempo in avanti lungo il Tracciato del Tempo, è possibile che lo stesso giocatore esegua più turni consecutivi prima che il proprio Segna-Tempo superi quello di un altro giocatore, smettendo così di essere il più indietro sul tracciato.

Quando due o più Segna-Tempo occupano la stessa casella del Tracciato del Tempo, questi sono impilati uno sull'altro. In questo caso il giocatore prossimo di turno è quello il cui Segna-Tempo è in cima alla pila.

Il numero di minuti che può essere speso in un turno, sia muovendo, sia agendo, è limitato dalla quantità di tempo rimasta. In altre parole, al giocatore non è consentito spendere così tanti minuti da portare il proprio Segna-Tempo a oltrepassare la casella "In Salvo!".

IL TURNO DEL GIOCATTORE

In un sottomarino dove tutto va storto, i problemi tormentano costantemente il mezzo e i suoi sfortunati marinai. I giocatori devono valutare attentamente i problemi e mandare poi i loro gnomi a sistemare meticolosamente quelli più urgenti, oppure lanciare disperatamente i loro gnomi mezzi ubriachi sul problema che sembra più importante!

PANORAMICA DEL GIOCO

La prima parte del turno di ogni giocatore consiste nel muovere il proprio gnomo dentro il *Novembre Rosso*. Muoversi richiede tempo, e ad ogni istante che passa accadono altri guai.

La seconda parte del turno di ogni giocatore permette allo gnomo di eseguire una azione. Solitamente questa azione sarà un tentativo di sistemare uno dei tanti problemi a bordo. Sistemare un problema richiede sempre del tempo, e ad ogni istante che passa accadono altri guai.



Dopo che lo gnomo si è mosso e ha eseguito l'azione, il giocatore, cercando di mantenersi calmo, fa il conto di tutte le cose terribili che sono capitate al *Novembre Rosso* mentre il suo gnomo correva a destra e sinistra.

I giocatori procedono in questo modo finché il sottomarino è perduto o viene salvato, e di conseguenza perdono tutti insieme oppure vincono tutti insieme. Speriamo che i soccorsi arrivino presto!

SEQUENZA DEL TURNO

Il turno di ogni giocatore consiste nelle seguenti fasi di gioco:

1. Movimento
2. Azione
3. Controllo Svenimento
4. Aggiornamenti

TESSERE OGGETTO

I giocatori iniziano con due tessere oggetto ciascuno e ne riceveranno altre durante la partita. E' consentito giocare le tessere oggetto in qualsiasi momento durante il proprio turno, purché prima che sia eseguito il tiro di dado su cui la tessera ha effetto. In un turno può essere giocato un numero qualsiasi di tessere oggetto e lo stesso oggetto può essere giocato più volte. Gli effetti di ogni tessera oggetto persistono per l'intera durata del turno del giocatore.

FASE 1: MOVIMENTO

Il primo compito nella Fase Movimento è quello di posizionare il Segna-Tempo Fantasma in cima al Segna-Tempo del giocatore attivo. Il Segna-Tempo Fantasma si muove avanti nel tempo seguendo i movimenti e le azioni dello gnomo attivo e indica quanti nuovi eventi accadono durante il turno di quel giocatore e in quali sezioni del sottomarino.

Il giocatore attivo può quindi muovere il suo gnomo (lo gnomo "attivo") sul tabellone, aprendo portelloni e passando così da una sezione all'altra del sotto-



marino. Muovere un gnomo è sempre facoltativo, ma non muovere può talvolta risultare letale.

Per muovere, il giocatore ripete i seguenti tre passi tutte le volte che desidera, prima di passare alla Fase Azione.

1. Aprire un portellone (1m)
2. Fare rifluire l'acqua (0m)
3. Entrare in una sezione (facoltativo; 0-1m)
oppure
Uscire dal sottomarino (1m)

APRIRE UN PORTELLONE (1M)

Uno gnomo può aprire un portellone sbloccato adiacente alla sezione in cui si trova, solitamente per entrare in un'altra sezione, ma anche per altre ragioni, come ad esempio allo scopo di fare rifluire l'acqua e spegnere così un incendio. L'apertura di un portellone necessita sempre di un minuto. Un portellone bloccato non può essere aperto senza prima essere stato sbloccato.

Tutti i portelloni esterni si considerano adiacenti allo spazio di mare al di fuori del sottomarino.

FAR RIFLUIRE L'ACQUA (0M)

Quando un portellone è aperto, l'acqua può scorrere attraverso le due sezioni ora connesse. Il rifluire dell'acqua non richiede tempo.

Se una delle sezioni connesse da un portellone aperto contiene un segnalino Acqua Alta e l'altra sezione non ha alcun segnalino Allagamento, l'acqua si distribuisce uniformemente nelle due sezioni. Sostituite quindi il segnalino Acqua Alta con un segnalino Acqua Bassa e aggiungete un segnalino Acqua Bassa nella sezione senza segnalini Allagamento.

Se un segnalino Allagamento è aggiunto ad una sezione con un segnalino Incendio, rimuovete il segnalino Incendio.

L'acqua non scorre mai dentro o fuori il sottomarino attraverso un portellone esterno.

ENTRARE IN UNA SEZIONE (0M OPPURE 1M)

Uno gnomo può entrare in una sezione solo se il portellone che conduce in quella sezione è stato prima aperto. E' facoltativo entrare in una sezione dopo che un portellone è stato aperto. I portelloni si chiudono automaticamente dopo ogni ripetizione dei tre passi della Fase Movimento del giocatore.



CONSUMO DEL TEMPO

All'inizio della Fase Movimento del giocatore attivo, il Segna-Tempo Fantasma è posizionato sopra il Segna-Tempo del giocatore. Per ogni minuto consumato durante la Fase Movimento (sia per aprire portelloni, sia per entrare nelle sezioni sia per uscire dal sottomarino), il Segna-Tempo Fantasma viene fatto avanzare di una casella sul tracciato, nella direzione della casella "0".

Il Segna-Tempo Fantasma viene mosso in modo analogo quando i minuti sono consumati eseguendo azioni.

Durante la Fase 4 di Aggiornamento del Tracciato del Tempo, il Segna-Tempo del giocatore viene fatto avanzare fino ad allinearsi con il Segna-Tempo Fantasma.

Fattori ambientali influenzano sia il tempo necessario per muovere dentro una sezione (solitamente 0m), che la possibilità di farlo. Se nella sezione c'è **un incendio** è possibile muovere lì dentro solo se nel turno è stato prima giocato l'oggetto Estintore oppure l'oggetto Grog. Se nella sezione c'è **acqua alta**, non è possibile entrarvi. Se nella sezione c'è **acqua bassa**, muovere dentro di essa richiede un minuto aggiuntivo.

USCIRE DAL SOTTOMARINO (1M)

Uno gnomo può uscire dal sottomarino solo se il portellone esterno è stato prima aperto. Inoltre uscire dal sottomarino è possibile solo se è stato giocato prima l'oggetto Autorespiratore.

Muovere da una sezione con un portellone esterno verso lo spazio di mare consuma un minuto. Gli gnomi possono ritornare nel sottomarino attraverso un qualunque portellone esterno, non necessariamente lo stesso da cui sono usciti.

I giocatori dovrebbero stare attenti ad evitare di tenere troppo tempo i propri gnomi all'esterno del sottomarino, poiché l'aria dell'Autorespiratore è limitata (vedi "Morire" a pagina 16).

FASE 2: AZIONE

Ci sono due principali tipi di azioni in *Novembre Rosso*: azioni di riparazione, che tentano di arginare la marea crescente dei sistemi in avaria, e azioni oggetto, che riguardano gli oggetti. Esistono inoltre alcune altre opzioni. In ogni turno lo gnomo del giocatore può eseguire una sola azione.

AZIONI DI RIPARAZIONE

La maggior parte delle azioni che un giocatore può scegliere per il proprio gnomo ruotano intorno al tentativo di riparare qualcosa che si è guastato a bordo del *Novembre Rosso*. Tutte le azioni di riparazione funzionano essenzialmente allo stesso modo. Un giocatore decide quanti minuti, da 1 a 10, desidera che il suo gnomo spenda per cercare di sistemare un certo problema. Aggiunge quindi uno o più modificatori per le tessere oggetto che ha giocato e che aiutano lo gnomo a sistemare quel particolare problema. Tira poi il dado. Se il risultato è inferiore o uguale alla somma del tempo speso e dei modificatori, lo gnomo è riuscito nel suo compito. Altrimenti, ha fallito.

Fallire nel riparare il guasto non peggiora la situazione (eccetto per il tempo consumato, poiché mentre trascorre il tempo accadono altri guai). Risolvere il problema produce invece esiti differenti, che dipendono da quello che lo gnomo stava tentando di fare. Le scelte possibili sono:

Azioni sui Segnalini: Sblocca Portellone, Spegni Incendio, Pompa Acqua

Azioni nelle Sezioni: Ripara Motore, Ripara Pompe Ossigeno, Ripara Reattore, Ferma Lancio Missili, Elimina Kraken.

Se nella sezione dello gnomo attivo c'è un incendio in corso, l'unica possibile azione per lo gnomo è Spegni Incendio.

AZIONI DI RIPARAZIONE SUI SEGNALINI: INCENDIO, ALLAGAMENTO E PORTELLONI BLOCCATI

Queste Azioni sui Segnalini sono possibili in ogni sezione del sottomarino poiché incendi, allagamenti e portelloni bloccati possono capitare ovunque.





L'azione **Sblocca portellone** è possibile solo se uno dei portelloni adiacenti alla sezione dello gnomo attivo ha su di esso un segnalino Portellone Bloccato. Una riparazione riuscita permette al giocatore di rimuovere quel segnalino.

L'azione **Spegni Incendio** è l'unica azione

possibile se nella sezione dello gnomo attivo c'è un incendio, e non può essere eseguita in sezioni in cui non è presente un incendio. Se la riparazione riesce, rimuovete il segnalino Incendio dalla sezione. Se l'azione Spegni Incendio fallisce, il giocatore attivo deve compiere un movimento supplementare per uscire dalla sezione ed entrare in una sezione connessa, consumando quindi il tempo secondo le normali regole di movimento. Se non è in grado di uscire dalla sezione (perché è intrappolato dal fuoco e/o da portelloni bloccati), il suo gnomo morirà in quel turno.

L'azione **Pompa Acqua** è possibile solo se la sezione dello gnomo attivo ha un segnalino Acqua Bassa su di essa. Se la riparazione riesce, rimuovete il segnalino Acqua Bassa.

AZIONI DI RIPARAZIONE NELLE SEZIONI: GUAI SERI

Fallire nel compiere in tempo una qualsiasi delle Azioni nelle Sezioni pone fine al gioco. Ogni Azione nella Sezione può essere tentata solo se lo gnomo attivo è nella sezione del tabellone associata a quella azione.

I Tracciati Disastro. Ognuno dei tre Tracciati Disastro corrisponde ai problemi di una particolare sezione. Il Tracciato dell'Asfissia corrisponde alle Pompe Ossigeno (sezione 2), il Tracciato del Calore corrisponde al Reattore (sezione 4) e il Tracciato della Pressione corrisponde al Motore (sezione 1). Alcuni eventi spingono ancora di più questi Tracciati verso il disastro.

Se un qualsiasi Indicatore di Disastro raggiunge la fine del proprio Tracciato Disastro, il gioco termina immediatamente – il *Novembre Rosso* è distrutto e i giocatori hanno perso.

Riuscire ad eseguire un **Ripara Reattore**, **Ripara Motore** o un **Ripara Pompe Ossigeno**, riporta indietro il corrispondente Indicatore di Disastro fino al primo punto di azzeramento che incontra sul Tracciato Disastro, ovvero fino alla quinta casella se era dalla sesta posizione in poi o alla prima casella se era dalla seconda alla quinta posizione inclusa.

Distruzione a tempo. Ci sono quattro segnalini Distruzione a tempo che sono piazzati sul Tracciato del Tempo a seguito di certi eventi. Questi sono “Schiacciati!” (evitato con una azione Ripara Motore), “Asfissciati!” (evitato con una azione Ripara Pompe Ossigeno), “Missili Lanciati!” (evitato con una azione Ferma Lancio Missili nella sezione 7) e “Divorati dal Kraken!” (evitato con una azione Elimina Kraken nello spazio di mare che circonda il sottomarino).

Se tutti i Segna-Tempo dei giocatori superano un segnalino Distruzione sul Tracciato del Tempo, il gioco finisce immediatamente e i giocatori perdono. Ad un giocatore non è più consentito evitare un determinato evento di Distruzione quando il suo Segna-Tempo supera il corrispondente segnalino Distruzione sul Tracciato del Tempo, inoltre fallisce automaticamente il tentativo di evitarlo se il suo Segna-Tempo supera il segnalino mentre il tentativo è in corso.

Riuscire ad eseguire con successo le azioni associate con i Tracciati Disastro e con i segnalini Distruzione (es.: Ripara Pompe Ossigeno), ottiene il risultato di azzerare il Tracciato e di rimuovere il segnalino.

AZIONI OGGETTO

Un giocatore il cui gnomo si trova nel Deposito Attrezzi (sezione 8) o nella Cabina del Capitano (sezione 10) può **Pescare Tesse-re Oggetto**. Fare ciò richiede un minuto per ogni oggetto pescato.

Nella Cabina del Capitano uno gnomo può pescare dalla riserva privata di Grog del capitano (finché non è stato tutto bevuto) e può spendere così fino a due minuti.



Nel Deposito Attrezzi uno gnomo può equipaggiarsi con l'attrezzatura lì presente e può spendere così fino a quattro minuti. Il giocatore pesca dalla pila mischiata degli oggetti.

Un giocatore non può Pescare Tessere Oggetto nuovamente, qualunque sia la sezione in cui lo gnomo si trovi, se prima il suo gnomo non esegue un'azione in un'altra sezione. Per ricordarsi che lo gnomo si è già equipaggiato, il giocatore, dopo aver eseguito l'azione Pescare Tessere Oggetto, piazza il proprio gnomo nell'area "Tessere Oggetto Pescate" della sezione. Lo gnomo rimane in questa area fino a quando uscirà dalla sezione.

Un giocatore il cui gnomo si trova in una sezione con uno gnomo di un altro giocatore può **Scambiare Tessere Oggetto**. Il giocatore attivo può dare all'altro giocatore un qualunque numero di tessere oggetto dalla sua mano e l'altro giocatore può dare al giocatore attivo un qualunque numero di tessere oggetto dalla propria mano. Questa azione consuma un minuto al solo giocatore attivo.

ALTRE AZIONI

Alcune altre azioni sono possibili. Un giocatore può scegliere di non eseguire **Nessuna Azione**. Fare ciò richiede un minuto. Un giocatore potrebbe fare questa scelta per permettere ad un altro giocatore di agire prima di lui.

Dopo che il Segna-Tempo di un giocatore ha superato lo spazio marcato "10" sul Tracciato del Tempo, diventa possibile l'azione **Abbandona i Compagni**. Se il giocatore riesce a portare il suo gnomo nello spazio di mare esterno al sottomarino (richiede un oggetto Autorespiratore), può nuotare per mettersi in salvo, abbandonando i propri compagni al loro destino. Questa azione consuma tutti i minuti restanti dello gnomo attivo. La condizione di vittoria di questo giocatore diventa in questo modo opposta a quella degli altri giocatori: vince se loro perdono il gioco, mentre perde se loro vincono.

MODIFICATORI DI SITUAZIONE PER LE AZIONI

Incendio. L'unica azione che può essere tentata in una sezione con un incendio è Spegni Fuoco.

Acqua Bassa. Tutte le azioni eccetto Pompa Acqua e Nessuna Azione consumano due minuti aggiuntivi in una sezione con l'acqua bassa.

Acqua Alta. L'unica azione possibile in una sezione con l'acqua alta è Nessuna Azione. Uno gnomo bloccato in una sezione con l'acqua alta durante la sua azione morirà in quel turno di gioco (vedi "Morire" a pagina 16).

PROSPETTO DELLE AZIONI

AZIONE	TEMPO
Sblocca Portellone	1-10 m + 2m 
Spegni Fuoco	1-10 m
Pompa Acqua	1-10 m
Ripara Motore	1-10 m + 2m 
Ripara Pompe Ossigeno	1-10 m + 2m 
Ripara Reattore	1-10 m + 2m 
Ferma Lancio Missili	1-10 m + 2m 
Elimina Kraken	1-10 m
Pescare Tessere Oggetto	1-4 m + 2m 
Scambiare Tessere Oggetto	1 m + 2m 
Nessuna Azione	1 m
Abbandona i Compagni	Tutti i minuti rimanenti

FASE 3: CONTROLLO SVENIMENTO

Se un giocatore ha giocato una o più tessere Grog durante il proprio turno, deve effettuare un Controllo Svenimento. Per fare ciò, il giocatore pesca una Carta Evento e controlla il Numero di Svenimento nell'angolo in basso a destra. Se è presente un trattino lo gnomo supera il controllo automaticamente. Altrimenti, se il numero è uguale o inferiore al livello attuale di ubriachezza dello gnomo, questi sviene. In ogni caso, la Carta Evento è scartata e l'evento stesso è ignorato.

Se lo gnomo sviene, il giocatore pone su un fianco la pedina dello gnomo e muove il Segna-Tempo Fantasma avanti di 10 caselle. Al proprio turno successivo il giocatore rimetterà in piedi la pedina dello gnomo.

Gli gnomi svenuti corrono un grosso rischio di morire mentre sono senza conoscenza. Se una sezione contenente uno gnomo svenuto si incendia o viene allagata prima che riprenda conoscenza, lo gnomo muore. Vedi "Morire" a pagina 16.

Uno gnomo che riprende conoscenza mantiene il livello di ubriachezza che aveva quando era svenuto. Solo l'oggetto Caffè può rendere uno gnomo più sobrio.

CONTROLLARE L'UBRIACHEZZA

Il livello di ubriachezza di uno gnomo è indicato nella sua Carta Gnomo. Quando lo gnomo non è ubriaco, il lato sobrio è tenuto a faccia in su. I livelli di ubriachezza da uno a quattro sono indicati sull'altro lato della carta; quando il livello di ubriachezza cambia, la carta va ruotata in modo che il livello corrente stia in basso, vicino al giocatore.

FASE 4: AGGIORNAMENTI

Durante la fase finale del turno del giocatore, il suo Segna-Tempo va a raggiungere il Segna-Tempo Fantasma.

Per fare questo il giocatore attivo muove il Segna-Tempo avanti nel tempo verso la casella "In Salvo!", fermandosi ad ogni Segnale Evento e ad ogni Segnale Pesca Oggetti per pescare carte evento oppure oggetti. Per ogni Segnale Evento raggiunto, il giocatore pesca una Carta Evento e ne applica gli effetti. Se il giocatore attivo mette in gioco un oggetto Portafortuna, i primi tre Segnali Evento sono ignorati. Per ogni Segnale Pesca Oggetto raggiunto, il giocatore pesca una tessera oggetto e la aggiunge alla sua mano.

Nel caso in cui il Segnale Pesca Oggetto e il Segnale Evento siano nella stessa casella del Tracciato del Tempo, risolvete la Carta Evento prima di pescare la tessera oggetto.

Se il mazzo eventi è esaurito, mischiate gli scarti e ricostituite con essi un nuovo mazzo eventi. La prima volta che il mazzo eventi è esaurito e ricostituito, aggiungete la carta Kraken che era stata messa da parte durante la preparazione del gioco.

MORIRE

Il *Novembre Rosso* è un posto pericoloso, anzi... mortale. Di conseguenza è possibile che alcuni dei suoi coraggiosi marinai passino a miglior vita prima che i soccorsi arrivino o che il sottomarino si disintegri.

Se in un qualunque momento durante la Fase Aggiornamenti, *un qualunque* gnomo svenuto si trova in una sezione con acqua alta o con un incendio, quello gnomo muore immediatamente.

Lo gnomo *attivo* è esposto a ulteriori rischi.

Se la sezione contenente lo gnomo attivo è con l'acqua alta o un incendio quando la Fase Aggiornamenti inizia, ovvero il giocatore attivo non è stato in grado di fare uscire lo gnomo dalla sezione durante il suo turno, lo gnomo attivo muore.

Se lo gnomo attivo inizia e finisce il suo turno nello spazio di mare esterno al sottomarino, l'Autorespiratore esaurisce la sua riserva di aria e lo gnomo muore.

Quando uno gnomo muore, il giocatore proprietario rimuove immediatamente la sua pedina gnomo e il Segna-Tempo dal tabellone ed è eliminato dal gioco. Se lo gnomo del giocatore attivo muore, rimuovete anche il Segna-Tempo Fantasma e non risolvete alcun altro evento fino al turno del giocatore successivo.

Se state giocando con la variante Morte Meno Mortale, applicate le sue regole al posto di quelle normali.

ESEMPIO DI GIOCO

Potete trovare un esempio di gioco sul sito web della Fantasy Flight Games

<http://www.fantasyflightgames.com>



EVENTI

I seguenti paragrafi riassumono le regole per le diverse carte evento.

EVENTI DEL TRACCIATO DISASTRO

Alcuni eventi fanno avanzare l'Indicatore di Disastro di una o due caselle lungo uno dei Tracciati Disastro.

Le Carte Evento "Immersione" e "Immersione Rapida" aumentano la Pressione, mentre il "Reattore Surriscaldato" e il "Reattore in Avaria" aumentano il Calore.

Gli incendi sono appena più complicati. Un incendio aumenta il livello di Asfissia se la sezione dove scoppia l'incendio non è già allagata. Vedi "Eventi Incendio" più sotto.

Se un Indicatore di Disastro raggiunge la fine di un Tracciato Disastro, il gioco termina immediatamente e la partita è persa.

EVENTI DELLE DISTRUZIONI A TEMPO

Alcuni eventi richiedono il posizionamento di segnalini Distruzione sul Tracciato del Tempo. Il segnalino Distruzione appropriato va piazzato, come specificato sulla Carta Evento stessa, 10 o 15 caselle in avanti nel tempo rispetto al Segnale Evento che ha causato la pesca della Carta Evento. Se la casella dove il segnalino dovrebbe essere posizionato verrebbe a trovarsi oltre la casella "In Salvo!", il segnalino Distruzione non è piazzato e il disastro è evitato - hurrà!

Se tutti i Segna-Tempo dei giocatori superano un segnalino Distruzione sul Tracciato del Tempo, la partita finisce immediatamente ed è persa. Un giocatore fallisce automaticamente il tentativo di evitare l'evento se il suo Segna-Tempo Fantasma supera il segnalino Distruzione.



EVENTI DELLE SEZIONI

Questi eventi si riferiscono a specifiche sezioni del tabellone.

EVENTI INCENDIO

Quando scoppia un incendio, deve essere determinata la sua posizione. La maggior parte delle volte la posizione è decisa dal caso, con il tiro di un dado. Se la sezione indicata è già allagata, non si genera un incendio.

Se la sezione indicata non è allagata, il livello di Asfissia aumenta di una casella sul relativo Tracciato, anche se sulla sezione indicata fosse già presente un segnalino Incendio.

Infine, se la sezione indicata non ha un segnalino Incendio, mettetene uno.

Nel caso di propagazione dell'incendio, il procedimento di selezione è diverso. Le sezioni candidate sono quelle connesse mediante un portellone ad una sezione già incendiata, escluse quelle già incendiate e quelle allagate. Il giocatore attivo sceglie una qualsiasi sezione fra quelle candidate, aumenta il livello di Asfissia di una casella nel relativo Tracciato e aggiunge un segnalino Incendio sulla sezione. Se non c'è alcuna sezione in cui l'incendio possa propagarsi, l'evento non ha alcun effetto.

EVENTI ALLAGAMENTO

Ci sono due tipi di eventi allagamento: nuovo allagamento e allagamento aumentato.

Quando avviene un allagamento, viene scelta una sezione con il tiro del dado. Il livello dell'acqua di quella sezione è portato ad acqua alta, qualunque sia stato il livello di partenza. Se la sezione è incendiata, il fuoco viene estinto e il segnalino Incendio viene rimosso.

Quando un allagamento già esistente aumenta, tutte le sezioni che sono allagate con acqua bassa sono immediatamente portate ad acqua alta.

EVENTI PORTELLONE BLOCCATO

Quando una carta "portellone Bloccato" è pescata, uno dei portelloni fissati alla sezione determinata dal tiro del dado riceve un segnalino portellone Bloccato. Il giocatore attivo sceglie un qualunque portellone sbloccato adiacente a quella sezione; i portelloni esterni non possono essere scelti. Se tutti i portelloni adiacenti alla sezione scelta hanno già i segnalini portellone Bloccato, nessun segnalino aggiuntivo viene piazzato.

EVENTI LIMITE DI MANO

Quando una Carta Evento impone un limite di mano, tutti i giocatori devono scartare le tessere oggetto in eccesso rispetto al numero specificato. Nel caso della carta "Inciampato", solo il giocatore attivo deve scartare.

ALTRI EVENTI

Quando esce la Carta Evento "Reattore Surriscaldato" tutti i giocatori che ne hanno la possibilità devono giocare una tessera Grog (sono veramente assetati). Non ricevono alcun beneficio, ma questo aumenta il loro livello di ubriachezza.

Di tanto in tanto uscirà la Carta Evento "Sollievo". Quando questo capita, tirate un respiro di sollievo e scartate la carta senza alcun altro effetto.

OGGETTI

Non perdetevi la speranza, non è tutto perduto sul Novembre Rosso. Il sottomarino è dotato di varie attrezzature che potrebbero essere proprio quello di cui hanno bisogno gli gnomi per salvarlo o almeno per rendere più piacevole la loro sorte. I paragrafi successivi descrivono gli effetti delle varie tessere oggetto nel momento che vengono messe in gioco. Quando sono usate le tessere oggetto con effetti multipli (es.: Grog), si applicano tutti gli effetti indicati. Per esempio una tessera Grog permette allo gnomo che la usa di entrare nelle sezioni incendiate e inoltre di ottenere un bonus di +3 per le azioni di riparazione.

Nota: tutti gli oggetti devono essere scartati quando sono giocati. Quando la pila degli oggetti si esaurisce, tutti gli oggetti scartati (incluse le tessere Grog) vengono mischiati insieme a costituire una nuova pila.

GROG

Lo gnomo attivo può entrare in una sezione incendiata.



Lo gnomo attivo riceve un bonus +3 su qualunque azione di riparazione in questo turno. Tuttavia deve aumentare il suo livello di ubriachezza di una posizione e deve effettuare un Controllo Svenimento durante la fase di Controllo Svenimento.

CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Lo gnomo attivo ottiene in questo turno un bonus +3 per una azione Ripara Motore, Ripara Pompe Ossigeno o Ripara Reattore.



MANUALE DEL MOTORE

Lo gnomo attivo ottiene in questo turno un bonus +4 per una azione Ripara Motore.



MANUALE DELLA POMPA

Lo gnomo attivo ottiene in questo turno un bonus +4 per una azione Ripara Pompe Ossigeno.

MANUALE DEL REATTORE

Lo gnomo attivo ottiene in questo turno un bonus +4 per una azione Ripara Reattore.



CODICE DI DISATTIVAZIONE

Lo gnomo attivo ottiene in questo turno un bonus +4 per una azione Ferma Lancio Missili.



PALANCHINO

Lo gnomo attivo ottiene in questo turno un bonus +3 per una azione Sblocca portellone.



ESTINTORE

Lo gnomo attivo può entrare in una sezione incendiata.

Lo gnomo attivo ottiene in questo turno un bonus +3 per una azione Spegni Incendio.



POMPA IDRAULICA

Lo gnomo attivo ottiene in questo turno un bonus +3 per una azione Pompa Acqua.



CAFFÈ

Lo gnomo attivo può ridurre il suo livello di ubriachezza di due posizioni.



AUTORESPIRATORE

Lo gnomo attivo può uscire dal sottomarino attraverso un portellone esterno e nuotare nello spazio di mare che lo circonda.



Nell'autorespiratore c'è solo l'aria sufficiente per consentire ad uno gnomo di effettuare una singola azione fuori dal sottomarino (vedi "Morire" a pag. 16).

ARMA SUBACQUEA

Lo gnomo attivo ottiene in questo turno un bonus +4 per una azione Elimina Kraken.



PORTAFORTUNA

Il giocatore attivo può ignorare in questo turno i primi tre Segnali Evento che incontra lungo il Tracciato del Tempo.

FINE DEL GIOCO

Ci sono molti modi per perdere a *Novembre Rosso* e un solo modo per vincere. La partita è persa se in un qualunque momento uno dei tre Indicatori di Disastro raggiunge la fine del suo Tracciato Disastro, se i giocatori non riescono ad evitare in tempo un evento Distruzione o se tutti gli gnomi muoiono mentre sono impegnati a cercare di salvare il loro sottomarino. La partita è vinta se tutti i Segna-Tempo degli gnomi sopravvissuti raggiungono la casella "In Salvo!" in fondo al Tracciato del Tempo e se tutti gli eventi sono stati risolti senza causare la perdita della partita. Ricordate inoltre che un giocatore, il cui gnomo abbandona il sottomarino, perde quando gli altri vincono e vince quando gli altri perdono. Vedi "Altre Azioni" a pag 14.

VARIANTI

MORTE MENO MORTALE

Se preferite evitare le eliminazioni dei giocatori nelle vostre partite, potete applicare la seguente variante.

Quando uno gnomo muore durante la Fase Aggiornamenti, rimuovete lo gnomo morto dal tabellone, ma non rimuovete dal Tracciato del Tempo il Segna-Tempo Fantasma e neanche

il Segna-Tempo del suo giocatore. Il giocatore che ha perso lo gnomo scarta tutte le sue tessere oggetto e riporta la sua Carta Gnomo sul lato sobrio. Il giocatore deve poi tirare il dado per determinare una sezione a caso. In quella sezione un nuovo gnomo, sobrio ma senza equipaggiamento, spunta fuori dal suo nascondiglio e prende il posto del coraggioso marinaio caduto sul campo. Il gioco quindi continua normalmente.

GNOMI IMPAZZITI

I giocatori che desiderano una carneficina ancora maggiore nelle loro partite a *Novembre Rosso*, o vorrebbero impedire al compagno l'abbandono del sottomarinaio, possono applicare la seguente variante.

Se il giocatore attivo gioca una tessera oggetto Palanchino e il suo gnomo è nella stessa sezione di un altro gnomo, può effettuare l'azione **Attacca Gnomo**, che consuma un minuto di tempo più due minuti aggiuntivi se la sezione è allagata.

Quando è dichiarato un attacco, il giocatore difensore può giocare un Palanchino per difendere se stesso, anche se non è il suo turno di gioco. Se non può farlo, lo gnomo attaccato viene subito ammazzato. Se il giocatore difensore riesce a giocare il Palanchino entrambi i giocatori tirano un dado e sottraggono il proprio livello corrente di ubriachezza. Lo gnomo con il risultato più alto ammazza lo gnomo con il risultato più basso e i pareggi vanno a favore dell'attaccante.

Il vincitore del combattimento si prende le tessere oggetto del perdente. La morte dello gnomo viene risolta normalmente (o con le eventuali modifiche applicate dalla variante *Dolce Morte*): vedi "Morire" a pagina 16.

UNA SFIDA PIÙ DIFFICILE

Per rendere la partita ancora più difficile, invece di mettere le carte evento "Sollievo" nella pila degli scarti dopo che sono state pescate, rimuovetele dal gioco. In questo modo il mazzo eventi ricostituito con gli scarti sarà ancora più letale. Se questo non vi basta, prima che inizino i normali turni di gioco pescate e risolvete un numero di carte evento pari al numero di giocatori presenti.

CREDITS

Creazione del Gioco: Bruno Faidutti e Jef Gontier

Sviluppo del Gioco: Matt Anderson

Editing: Mark O'Connor e Jeff Tidball

Design Grafico: Wil Springer

Design Grafico Aggiuntivo: Brian Schomburg

Cover Grafica: Christophe Madura

Grafica Interna: Christophe Madura

Direzione Artistica: Zoë Robinson

Principale Playtester: Mike Zebrowski

Playtesters: Sean Ahern, Laurent Bernard, Olivia e Olivier Bernou, Carolina Blanken, Pieter Blanken, Gwenaël Bouquin, Bruno Cathala, Robin Clairefond, Daniel Lovat Clark, Cyrille & Maud Daujean, Julien Delval, Emile de Maat, Aaron Fenwick, Brett Fenwick, Matthew Fenwick, Marieke Franssen, Nate French, Pierre Gaubil, Hannah, Leon Huisman, William Jayne, Jonathan, Jan Kant, Bart-Jan Kikkert, Corey Konieczka, Rob Kouba, Serge Laget, Marc Laumonier, Myriam Lemaire, Cédric Littardi, Rutger MacLean, David Marks, Hervé Marly, Adrien Martinot, David Mendleson, Claire Monier, Nadine, Mark O'Connor, SanJuro, Stéphane Pantin, Vincent Peissel, Pierô & Coralie, Alain Pissinier, Nanou Rambaud, Arnaud Rostain, Magali Roullet, Anne Saunders, Quentin Serrurier,

Cédric Siderakis, Arjan Snippe, Wil Springer, Jason Steinhurst, Stéphane Thuillière, Olivier Truc, Wilco van de Camp, Johannes van Staveren, Remco van der Waal, Frank Vermeulen, Hervé Villechaize, Vera Visscher, e tutte le persone che si sono unite a noi a giocare nel week-end di Anse e alla fiera di Essen.

Produzione: Rich Spicer

Sviluppo Esecutivo: Christian T. Petersen

Pubblicazione: Christian T. Petersen

Grazie a Serge Laget e a Bruno Cathala per Shadows over Camelot e a Peter Prinz per Jenseits of Theben – Novembre Rosso non sarebbe stato come è se non avessimo giocato prima a questi due giochi.

PER L'EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Andrea Marino

Revisione: Paolo Mori e Fabrizio Rolla

Adattamento Grafico: Simone Peruzzi

Supervisione Grafica: Fabio Maiorana



Edizione Italiana a cura di **Nexus Editrice srl**

Via dei Metalmeccanici 16, 55041 Capezzano Pianore (LU)

www.nexusgames.com

Distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**

Via dei Metalmeccanici 16, 55041 Capezzano Pianore (LU)

Tel. 0584.438501, Fax 0584.969483, www.giochiuniti.it

© 2008 Fantasy Flight Publishing, Inc., tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione. Novembre Rosso è marchio registrato di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha sede in 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere contattata per telefono al 651-639-1905. Tieni queste informazioni per la tua documentazione.