

# The Great Fire of London 1666

## *Un gioco sul grande incendio di Londra*

per 3-6 giocatori, durata tra i 75 e i 90 minuti

### AMBIENTAZIONE

*Settembre 1666. Nel distretto di Pudding Lane un panettiere distratto dimentica il fuoco acceso che in un attimo divampa creando un vero e proprio inferno che distruggerà 13.000 case e causerà 70.000 senzatetto su una popolazione complessiva di circa 80.000 londinesi. Il Sindaco prende decisioni avventate, affidando il compito di spegnere le fiamme alle squadre di emergenza che sono al soldo di alcuni benestanti di Londra i quali, per isolare e contenere l'incendio, decidono di demolire alcuni distretti per proteggerne altri. Questi benestanti possiedono molte proprietà a Londra e le scelte possono rivelarsi dolorose. Alla fine qualcuno ritroverà le sue proprietà più o meno intatte, mentre altri le avranno dovute sacrificare per fermare il Grande Incendio. Fra questi uomini ci sarà alla fine qualcuno che avrà guadagnato abbastanza influenza e prestigio da diventare il nuovo sindaco di Londra?*

### IL GIOCO

I giocatori, chiamati brevemente "proprietari", rappresentano uomini ricchi e benestanti con diverse proprietà a Londra. Essi possono assoldare e mobilitare le Squadre di Emergenza allo scopo di combattere il fuoco, sia direttamente che in modo indiretto, distruggendo interi distretti per impedire la propagazione delle fiamme in una certa direzione fino a lasciare, addirittura, che le fiamme divampino verso i magazzini e le proprietà degli avversari.

**Lo scopo del gioco NON è fermare il grande incendio di Londra** (storicamente e di fatto quasi impossibile), bensì quello di limitare al massimo i danni subiti, salvando le proprie case a scapito di quelle degli altri. Ogni Proprietario inizia il gioco col massimo di Punti Vittoria (PV) che rappresenta il valore iniziale dei suoi possedimenti e che, nel corso della partita, diminuisce man mano che l'incendio distrugge le sue proprietà. Questo valore può essere aumentato solo spegnendo le fiamme durante il gioco, oppure facendo in modo che al termine della partita siano rimasti integri il maggior numero possibile dei 3 distretti obiettivo che ogni giocatore riceve segretamente all'inizio del gioco e che costituiscono quartieri di particolare interesse storico e/o culturale.

Una sapiente gestione delle proprie azioni, scegliendo oculatamente quando bloccare, spegnere o dirigere le fiamme verso le proprietà avversarie, sarà l'elemento determinante per vincere la partita.

### 1. COMPONENTI

- 120 case (20 per ognuno dei 6 colori)
- 12 pedine "Proprietario" (2 per ogni colore)
- 6 carte colore del giocatore (1 per colore)
- 6 coni neri "Squadre di Emergenza"
- 65 coni rossi "Fiamme"
- 20 tasselli "Azioni extra": 10 tasselli "demolizione", 6 tasselli "doppio movimento" e 4 tasselli "1 punto vittoria"
- 60 carte Movimento Fuoco
- 24 carte verdi "obiettivo" di tre tipi diversi (mazzo I, mazzo II e mazzo III)
- 6 carte Intensificazione Fuoco
- 1 carta Eroe di Londra
- tabellone e regolamento

## 1.1 Il Tabellone

Il tabellone riproduce la mappa di Londra che, nel 1666, si sviluppa a Nord del Tamigi. La città è divisa in una serie di distretti nei quali si può propagare l'incendio nel corso del gioco, ma raffigura anche aree che non possono essere toccate dal fuoco: prati, parchi e campi. Ciascun distretto riporta da 1 a 5 simboli che indicano quante case vi sono presenti all'inizio del gioco. I prati e le altre aree che non contengono simboli casa non potranno contenere case né all'inizio del gioco, né in seguito.

I distretti sono raggruppati in quattro regioni di diverso colore (viola, blu, verde e arancio), e sono divisi l'uno dall'altro da linee, spazi o altri elementi grafici rappresentanti le strade, il canale del Tamigi e le mura cittadine. Un singolo grande distretto, colorato di rosso, rappresenta *Pudding Lane* ed è quello da cui si propaga l'incendio.

Nelle strade fra i distretti sono riportate delle frecce colorate che indicano le direzioni dei punti cardinali (Nord = azzurro, Est = arancione, Sud = rosso, Ovest = verde) e servono a gestire la propagazione del fuoco. Durante il gioco, infatti, le fiamme muovono secondo le frecce colorate riportate sulle carte Movimento Fuoco e facendo riferimento ai simboli ed alla bussola riportati sul tabellone. In alcuni punti, inoltre, è presente il simbolo delle due frecce incrociate che indica, in tal caso, la possibilità per il fuoco di muovere anche in diagonale (vedere *Esempio 1*).



*Esempio 1.* Il movimento da Sion College a Moorgate deve avvenire con una carta Est (freccia arancione). Il movimento da Sion College a Brewer's Hall deve avvenire con una carta Sud (freccia rossa).

Movimento diagonale: il simbolo della doppia freccia indica che è anche possibile muovere in direzione sud-est da Cripplegate a Moorgate, usando in tal caso indifferentemente una carta Sud OPPURE una carta Est. Analogamente, è possibile muovere in direzione nord-ovest da Moorgate a Cripplegate utilizzando una carta Ovest o una carta Nord, in direzione nord-est da Sion College a Finsbury con una carta Nord o una carta Est o ancora in direzione sud-ovest da Finsbury a Sion College con una carta Sud o una carta Ovest.

I distretti il cui nome è riportato all'interno di una banda rossa sono luoghi di particolare interesse storico e culturale che corrispondono alle carte obiettivo distribuite ai giocatori all'inizio della partita. Questi riportano anche il valore in Punti Vittoria (2, 4 o 6) che, qualora risultino ancora integri alla fine del gioco, daranno al giocatore che possiede le carte obiettivo corrispondenti. Le carte obiettivo distribuite ai giocatori riportano anche una mappa in miniatura per localizzare esattamente il distretto indicato sul tabellone di gioco.

I distretti il cui nome è riportato all'interno di una banda gialla sono quelli in cui all'inizio del gioco saranno presenti i tasselli "Azione Extra" che potranno essere raccolti ed utilizzati dai giocatori nel corso della partita.

L'icona "5" (giocatori) in *Cripplegate* e l'icona "4" (giocatori) in *St. Botolphs* e *Hounds Ditch* indicano dove devono essere posizionate alcune Squadre di Emergenza (coni neri) all'inizio di una partita con 4 o 5 giocatori. Si ignorino queste indicazioni nelle partite con 3 o 6 giocatori.

Nella parte inferiore del tabellone è riportato il tracciato dei Punti Vittoria su cui vengono posizionate le case bruciate durante il gioco, in modo da indicare in ogni momento il punteggio relativo alle case di ciascun giocatore (colore).

## 1.2 Tasselli “Azioni extra”

I tasselli circolari neri, che da un lato non riportano alcun simbolo, rappresentano tre tipi di possibili azioni extra che i giocatori possono acquisire nel corso del gioco ed utilizzare quando più lo ritengono opportuno:



**Esplosivo.** Il fuoco sta divampando velocemente e le autorità hanno deciso di incominciare a demolire edifici per cercare di fermarlo. E' possibile utilizzare questo tassello nella Fase B del turno di gioco, durante il movimento delle Squadre di Emergenza. Per le regole dettagliate sulla demolizione vedere più avanti.



**Doppio movimento.** Il fuoco è letteralmente fuori controllo. Questo tassello può essere utilizzato durante la propagazione del fuoco nella Fase A del turno, dopo il movimento normale, per effettuare un secondo movimento di propagazione del fuoco. Per le regole dettagliate sul doppio movimento vedere più avanti.



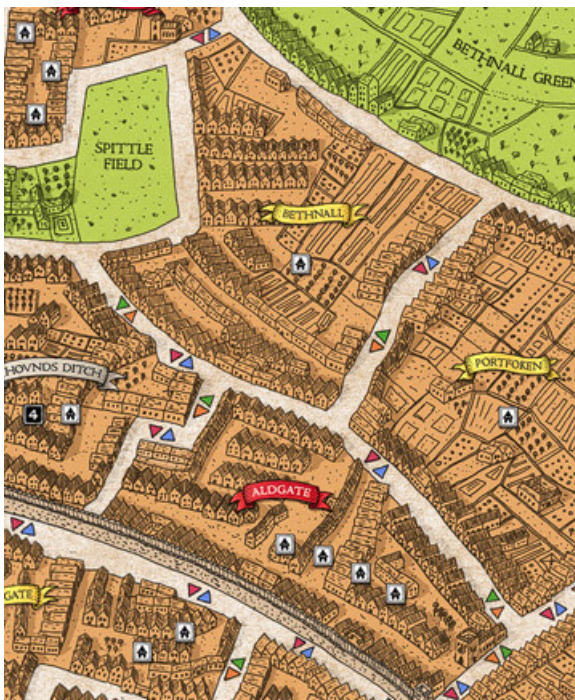
**1 Punto Vittoria.** Il fuoco ha appena distrutto un magazzino di un concorrente, lasciando il monopolio al giocatore che usa questo tassello che aumenta il proprio prestigio in città. Questi tasselli vengono tenuti coperti dai giocatori fino alla fine della partita e valgono ciascuno 1 Punto Vittoria aggiuntivo.

## 2. PREPARAZIONE DEL GIOCO

La preparazione del gioco è abbastanza articolata, pertanto si è scelto di suddividerla in diverse sezioni così da semplificare al massimo la procedura, soprattutto per i giocatori inesperti. Dopo un paio di partite, comunque, la preparazione del gioco risulterà assai più semplice e non costituirà alcun problema.

### 2.1 Preparazione del tabellone

Posizionare il tabellone al centro del tavolo, mettere 25 coni Fuoco (quelli rossi) nel distretto di *Pudding Lane* ed i restanti vicino al tabellone in una posizione comoda per tutti. Nel corso del gioco, *Pudding Lane* viene usato come una riserva continua di coni rossi, pertanto, se dovessero finire, se ne possono aggiungere altri dalla riserva.



*Esempio 2. Aldgate ha 4 case, Bethnal 1 sola*

distretto all'altro per assicurare una distribuzione più omogenea in questi particolari distretti.

In alternativa è possibile riorganizzare le case, rigorosamente all'interno dei quartieri dello stesso colore, in modo che in nessun distretto ci siano case di colori uguali dello stesso colore. È importante fare questo prima di distribuire i colori segreti ai giocatori.

Prendere i 20 tasselli neri (“esplosivo”, “doppio movimento” e “1 Punto Vittoria”), mescolarli coperti e metterne uno, coperto, in ogni distretto con il nome scritto all’interno di una banda gialla. Tenere a portata di mano la carta Eroe di Londra.

## 2.2 Dotazioni dei giocatori

Ciascun giocatore sceglie o prende casualmente le due pedine “Proprietario” di uno stesso colore, una delle quali lo rappresenterà sul tabellone e sarà usato per il movimento, mentre la seconda verrà tenuta davanti a sé per far capire a tutti chi è il giocatore che utilizza ciascun colore. Il colore di questi segnalini serve solo a distinguere un giocatore dagli altri, ma non ha alcun collegamento con il colore delle proprietà di quel giocatore.

Mescolare quindi le 6 carte Colore del Giocatore e distribuirne una a ciascun giocatore che la terrà coperta davanti a sé. Questa carta indica il reale colore delle proprietà di ogni giocatore, non ha alcun collegamento con il colore dei segnalini utilizzati e resta segreta fino al termine della partita. E’ pertanto possibile, ad esempio, che il giocatore che usa i segnalini verdi sia in realtà il Proprietario delle case rosse. Si può anche verificare che il giocatore che usa i segnalini verdi sia proprio il Proprietario verde, nel caso in cui abbia ricevuto la carta colore del giocatore corrispondente, ma comunque nessuno degli altri lo saprà fino al termine della partita.

**Nota.** Per un errore di stampa, due carte Colore del Giocatore non corrispondono esattamente al colore delle case presenti in gioco. In particolare, la carta con le case bianche rappresenta il colore “neutro” o color legno delle case fornite con il gioco, mentre la carta con le case arancioni rappresenta il rosso. E’ comunque possibile scaricare una versione corretta delle carte dall’area Downloads sito de La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>), che possono essere stampate, ritagliate ed attaccate sulle originali, ovvero imbustate assieme ad esse o comunque utilizzate in sostituzione per evitare confusione e ambiguità.

Mescolare separatamente i tre mazzi di carte verdi “obiettivo” (mazzo I, mazzo II e mazzo III). Distribuite quindi a ciascun giocatore una carta per ogni mazzo in modo che ogni giocatore abbia un obiettivo del mazzo I, un obiettivo del mazzo II ed un obiettivo del mazzo III, da mantenere segreti fino alla fine del gioco.

Mescolare le 60 carte Movimento Fuoco e darne 5 ad ogni giocatore. Se un giocatore riceve 5 carte identiche, scopre la sua mano, la rimescola col resto del mazzo e ne pesca altre 5. Continuare questa procedura finché almeno una delle carte non è diversa alle altre.

Chi ha visitato Londra più di recente sarà il primo giocatore (oppure potete sceglierlo a caso).

## 2.3 Preparazione del mazzo

Si prendano ora le carte Intensificazione Fuoco che vanno utilizzate in funzione del numero di giocatori, come indicato sulle carte stesse, riponendo nella scatola quelle eventualmente non usate che non serviranno:

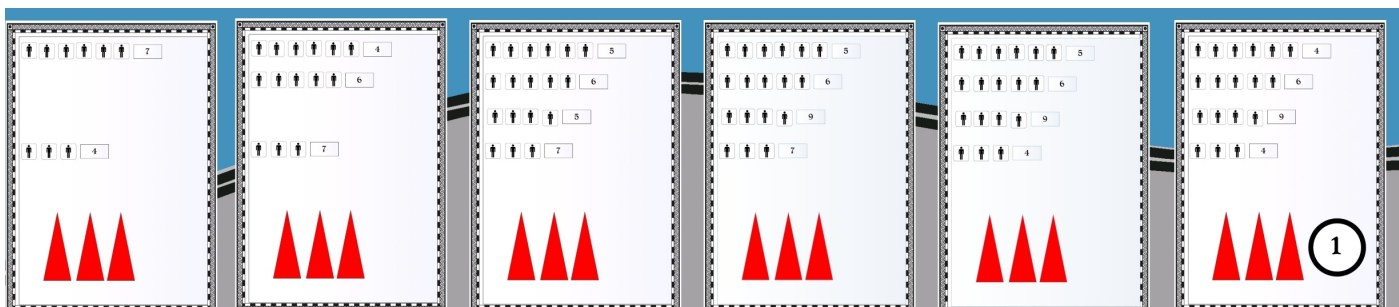
- 3 o 6 giocatori: tutte e 6 le carte dalla A alla F;
- 4 giocatori: solo le 4 carte dalla A alla D;
- 5 giocatori: solo le 5 carte dalla A alla E;

Mettere scoperta sul tavolo la carta Intensificazione Fuoco A e vedere il numero di carte Movimento Fuoco che riporta in corrispondenza del numero di giocatori presenti nella partita in corso. Pescare il numero indicato di carte Movimento Fuoco dal mazzo e disporle coperte sulla carta Intensificazione Fuoco A.

Prendere ora la carta Intensificazione Fuoco B, posizionarla scoperta a sinistra del mazzetto appena costituito e ripetere lo stesso procedimento, pescando e disponendovi sopra coperte un numero di carte Movimento Fuoco pari a quelle indicate per il numero di giocatori. Ripetere ancora la stessa procedura per tutte le carte Intensificazione Fuoco in gioco precedentemente selezionate, costituendo ogni volta un nuovo mazzetto di carte alla sinistra del precedente. In una partita con 3 o 6 giocatori, pertanto, si avranno alla fine 6 mazzetti, mentre con 4 o 5 giocatori si avranno rispettivamente 4 o 5 mazzetti.

A questo punto, sovrapporre il mazzetto che si trova più a destra (quello che è iniziato con la carta Intensificazione Fuoco A) a quello immediatamente alla sua sinistra (che è iniziato con la carta Intensificazione Fuoco

B). Prendere quindi il mazzetto risultante e sovrapporlo ancora a quello alla sua sinistra, continuando così finché non avrete costituito un unico mazzo di gioco costituito da più sequenze di carte Movimento Fuoco intervallate da una carta Intensificazione Fuoco (se preferite ed avete spazio sul tavolo, potete anche giocare mantenendo separati i mazzetti così composti, purché vi ricordiate di pescare sempre dal mazzo più a destra fra quelli rimasti).



Le restanti carte Movimento Fuoco saranno riposte nella scatola e non verranno utilizzate nella partita in corso (nelle partite con 3 giocatori scarterete 12 carte Movimento Fuoco, con 4 giocatori ne scarterete 8, con 5 giocatori ne scarterete 5 e con 6 giocatori non ne scarterete nessuna).

#### 2.4 Posizionare le Squadre di Emergenza ed i Proprietari

Il posizionamento iniziale delle Squadre di Emergenza dipende dal numero di giocatori e può avvenire in qualsiasi distretto del tabellone di gioco, eccetto quelli nella regione verde e *Pudding Lane*.

- Partite con 3 giocatori. Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascuno prende una Squadra di Emergenza e la posiziona su un distretto a sua scelta, ripetendo la cosa in modo che alla fine ognuno abbia messo in gioco 2 Squadre di Emergenza (Nota: in tutti gli altri casi ogni giocatore mette in gioco una sola squadra).
- Partite con 4 giocatori. Come prima cosa si posizionano sul tabellone 2 Squadre di Emergenza nei distretti *Hounds Ditch* e *St Bottolphs*, che riportano l'icona "4" (vedi "Il Tabellone"). Quindi, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascuno prende una Squadra di Emergenza e la posiziona su un distretto a sua scelta.
- Partite con 5 giocatori. Come prima cosa si posiziona una Squadra di Emergenza in *Cripplegate*, che riporta l'icona "5" (vedi "Il Tabellone"). Quindi, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascuno prende una Squadra di Emergenza e la posiziona su un distretto a sua scelta.
- Partite con 6 giocatori. Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascuno prende una Squadra di Emergenza e la posiziona su un distretto a sua scelta.

Infine, cominciando dal primo giocatore, ciascuno posiziona il suo segnalino Proprietario in un qualsiasi distretto del tabellone di gioco, eccetto quelli della regione verde e *Pudding Lane*. Non c'è limite al numero di segnalini Proprietario che possono coesistere in uno stesso distretto.

### 3. TURNO DEI GIOCATORI

Il turno di gioco è suddiviso in tre fasi, due delle quali sono obbligatorie ed una facoltativa, di seguito descritte in dettaglio. Iniziando dal primo giocatore, ciascuno effettua il proprio turno completando le tre fasi nell'ordine riportato, quindi il turno passa al giocatore seguente in senso orario. Le fasi del turno di gioco sono:

- **Fase A: Far propagare il fuoco** (obbligatoria)
- **Fase B: Effettuare azioni** (facoltativa)
- **Fase C: Pescare una carta Movimento Fuoco ed eventuale Intensificazione Fuoco** (obbligatoria)

#### 4. FASE A: FAR PROPAGARE IL FUOCO

Il fuoco inizia la sua corsa distruttiva nel distretto di *Pudding Lane*, evidenziato in rosso sul tabellone. All'inizio del proprio turno, ogni giocatore DEVE giocare una carta Movimento Fuoco dalla mano per far avanzare l'incendio.

Un cono di fuoco si dice **libero** quando non sia coperto dal cono nero di una Squadra di Emergenza. Un cono di fuoco coperto dal cono nero di una Squadra di Emergenza si definisce **controllato**. Se tutti i coni di fuoco in un distretto sono controllati, il fuoco in quel distretto si definisce **contenuto**.

Ogni carta Movimento Fuoco riporta una bussola con i punti cardinali e quattro frecce in una data direzione, che corrispondono per colore ed orientamento alle frecce riportate sul tabellone negli spazi di separazione fra i distretti. Per avere un'idea più chiara delle direzioni di movimento che hanno a disposizione, i giocatori possono ruotare le carte che hanno in mano in modo da far corrispondere i simboli a quelli sul tabellone. Ogni carta riporta il fiume Tamigi come ulteriore punto di riferimento per orientarsi rispetto al tabellone.

Il giocatore di turno sceglie un distretto che abbia almeno 2 coni di fuoco, di cui almeno uno libero, e muove uno ed uno solo dei coni fuoco liberi secondo la direzione della carta Movimento Fuoco che intende giocare dalla propria mano. Il movimento può essere effettuato attraverso un qualsiasi numero di distretti connessi in successione (ovvero collegati fra loro da una freccia di movimento) ed in qualsiasi direzione, purché ciascuno di questi distretti contenga almeno un cono di fuoco libero. Quando il cono di fuoco che viene mosso lascia l'ultimo distretto della successione per entrare in uno che non contiene fuoco, allora il movimento deve avvenire secondo la direzione della carta Movimento Fuoco giocata ed il cono si ferma in quest'ultimo distretto. In molti casi potrebbero esserci più mosse valide, ma la scelta del distretto finale di arrivo dovrà rispettare le regole di priorità per il movimento del fuoco (vedi "*Le priorità per il movimento del fuoco*", più avanti).

**Nota.** *Nel propagare il fuoco non si può MAI prendere l'ultimo cono di fuoco presente in un distretto. Se in un distretto ci sono due coni di fuoco, uno libero ed uno controllato, quello libero (e solo quello) potrà essere mosso.*

**Nota.** *Se il distretto di Pudding Lane dovesse finire i coni di fuoco, ovvero se all'inizio del turno del giocatore ve ne fosse uno solo, se ne aggiungano quanti ne servono dalla riserva. Dopo tutto questo è il Grande Incendio di Londra, e Pudding Lane si considera pertanto una riserva infinita di coni di fuoco!*

**Nota.** *I coni di fuoco sono infiniti e non limitati dalla componentistica fornita nella scatola del gioco. Qualora dovessero esaurirsi durante la partita, si utilizzi un qualsiasi altro tipo di segnalino a portata di mano per rappresentare i coni di fuoco mancanti.*

#### 4.1 Direzioni di movimento del fuoco

Le frecce Nord, Sud, Est ed Ovest indicano le direzioni in cui si può spostare il cono di fuoco dal distretto in cui si trova attualmente. Notare che le frecce che indicano una data direzione sono tutte dello stesso colore riportato sia sulle carte Movimento Fuoco che sul tabellone. E' anche possibile muovere il cono di fuoco in diagonale, ma solo se tra i distretti attraverso cui viaggia il fuoco è presente il simbolo delle doppie frecce incrociate che consente tale movimento.



Nell'immagine a lato, ad esempio, è possibile andare dal distretto a Nord-Ovest verso quello a Sud-Est usando una carta Sud o una Est. Viceversa, è possibile andare dal distretto a Sud-Est a quello che si trova a Nord-Ovest usando una carta Nord o una carta Ovest. Oppure è possibile andare dal distretto a Nord-Est verso quello a Sud-Ovest con una carta Sud o una carta Ovest, e viceversa dal distretto a Sud-Ovest a quello che si trova a Nord-Est con una carta Nord o una carta Est.

Si noti che il canale del Tamigi è considerato come ogni altra strada sul tabellone, quindi non ha particolari regole aggiuntive e serve solo per un'adeguata rappresentazione storica della Londra del 1666.



**Esempio 3.** Il giocatore di turno gioca una carta Nord. Prende, quindi, un cono di fuoco dal distretto Pudding Lane e indipendentemente dalla sua carta lo muove attraverso S. Bennet dove c'è già un altro cono di fuoco, quindi usando la sua carta Nord muove il fuoco in Guild Hall (avrebbe anche potuto muovere su Coleman Street).

Le altre frecce nella figura mostrano dove il giocatore avrebbe potuto muovere il cono di fuoco da S. Bennet, utilizzando una carta Movimento Fuoco diversa. Con una carta Est avrebbe potuto portare il cono di fuoco in S. Mary, con una carta Sud l'avrebbe potuto muovere in Tallow Hall e con una carta Ovest avrebbe potuto propagare l'incendio in Cheapside.

Si noti che il cono di fuoco viene preso dal distretto Pudding Lane e passa attraverso le doppie frecce prima di dover rispettare la direzione indicata dalla carta Movimento Fuoco giocata. Con la stessa carta, il giocatore avrebbe potuto anche decidere di far divampare il fuoco direttamente a S. Mary, Bridgeward, Candlewick Ward o Pepys House. Giocando una carta Ovest avrebbe potuto propagare l'incendio direttamente a Tallow Hall o a Voyners Hall, mentre con una carta Est avrebbe potuto incendiare direttamente Pepys' House, Philpott Lane o Billingsgate.

## 4.2 Le priorità per il movimento del fuoco

Nel momento in cui il cono di fuoco mosso dal giocatore di turno in questa fase abbandona la sequenza ininterrotta di distretti contenenti fuoco da cui proviene, esso deve essere mosso secondo la direzione indicata dalla carta Movimento Fuoco giocata. Se da questo distretto è possibile muovere in un solo distretto confinante, allora il cono di fuoco va spostato in quello, altrimenti occorre rispettare una scala di priorità.

Le priorità per il movimento del fuoco sono quattro e sono di seguito riportate dalla più alta alla più bassa tra cui, in caso di parità, il giocatore potrà scegliere liberamente in quale distretto spostare il cono di fuoco:

1. il fuoco deve divampare in un distretto contenente case, ma dove non siano presenti Squadre di Emergenza;
2. il fuoco deve divampare in un distretto contenente case dove siano presenti una o più Squadre di Emergenza;
3. il fuoco deve divampare in un distretto vuoto (già distrutto) dove non siano presenti Squadre di Emergenza;
4. il fuoco deve divampare in un distretto vuoto (già distrutto) dove siano presenti una o più Squadre di Emergenza.

**Nota.** Un cono di fuoco **NON** può entrare nei parchi né in un distretto demolito (vedi oltre), ma può entrare in un distretto con fuoco contenuto, dove sia già stato spento in precedenza o dove siano presenti una o più Squadre di Emergenza.



**Esempio 4.** La carta giocata indica come direzione il Sud e il giocatore prende il cono di fuoco da Pudding Lane. Per le Priorità, il fuoco dovrà terminare il suo movimento a Cheapside, Tallow Hall o Billingsgate. Infatti tutti questi distretti sono raggiunti con un movimento del fuoco che usa la carta Sud e rispettano la regola di priorità numero 1. Il giocatore non può scegliere di muovere il fuoco in Coleman Street o Bread Street poiché, essendoci Squadre di Emergenza, quel distretto ha priorità 2. Allo stesso modo Watlin Street non è una mossa valida in quanto in quel distretto le case sono state già distrutte ed ha priorità 3.

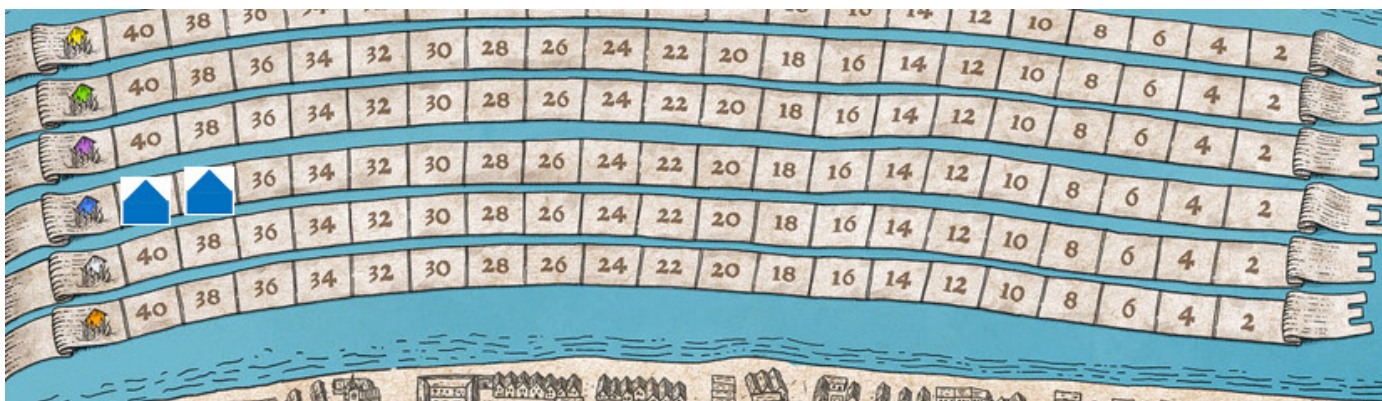
Si ricordi che il cono di fuoco viene spostato liberamente nei distretti già contenenti fuoco e solo l'ultimo movimento, quando entra in un distretto senza fuoco, DEVE essere verso Sud. Ad esempio, se il giocatore sceglie Cheapside, il cono di fuoco fa un giro verso nord per poi scendere. Notare che in tal caso il giocatore avrebbe potuto scegliere un cono Fuoco anche da Guild Hall, ma ha preferito prelevarlo da Pudding Lane.



### 4.3 Muovere il fuoco in un nuovo distretto e danni del fuoco

Se in questa fase un cono di fuoco viene mosso in un distretto dove è presente una Squadra di Emergenza che non sta già controllando un fuoco, allora il cono nero che rappresenta quest'ultima viene immediatamente posto sul cono rosso ed il fuoco appena mosso viene ad essere così controllato.

Se nel distretto in cui entra il cono di fuoco non vi sono Squadre di Emergenza non impegnate e quindi resta libero, allora il fuoco distrugge tutte le case presenti nel distretto. Si rimuovono tutte le case di quel distretto ponendole ciascuna nella corrispondente riga del tracciato dei Punti Vittoria, nella parte bassa del tabellone (nello spazio libero con il numero più alto): ognuna di esse comporta la perdita di 2 Punti Vittoria per il giocatore di quel colore. Guardando il tracciato, ogni giocatore potrà vedere immediatamente quanti Punti Vittoria ha al momento, valore indicato dal numero più alto visibile (quindi non coperto da case incendiate) sulla riga del suo colore.



*Esempio 5. Il blu ha perso 2 case che vengono messe sul tracciato dei Punti Vittoria, così ha ora 36 punti.*

Dopo aver rimosso le case incendiate, si aggiungano nel distretto tanti coni di fuoco quante sono le case appena distrutte. Se, ad esempio, un cono di fuoco entra in un distretto con una casa dove non sono presenti Squadre di Emergenza, la casa sarà distrutta e si aggiunge un cono di fuoco, per un totale di due coni di fuoco liberi che resteranno in quel distretto.

Se il fuoco è divampato in un distretto in cui è presente un tassello "azioni extra" e distrugge le case che vi sono presenti, allora il giocatore che ha effettuato il movimento del fuoco prende il tassello e lo tiene coperto davanti a sé, potrà quindi decidere di utilizzarlo più avanti quando lo riterrà opportuno (nel caso del tassello "Doppio Movimento" può decidere di utilizzarlo immediatamente, vedi sotto).

### 4.4 Mosse valide e carte non giocabili

Giocare una carta che non permette alcun movimento di avanzamento del fuoco verso nuovi distretti o che indichi una direzione che non corrisponde a frecce di movimento sul tabellone è da considerarsi una mossa non valida e il giocatore sarà in tal caso costretto a scegliere una diversa carta Movimento Fuoco. Ad esempio, al primo turno il fuoco muove obbligatoriamente da *Pudding Lane*, quindi giocare una carta Sud non è una mossa valida, in quanto questo distretto non presenta alcuna freccia in tale direzione.

**Nota.** Una carta che causi la distruzione di case appartenenti al giocatore o la propagazione dell'incendio ad uno dei suoi distretti obiettivo è da considerarsi comunque una mossa valida e giocabile.

Qualora un giocatore non avesse alcuna mossa valida dovrà mostrare a tutti la sua mano di carte, scartarne una e passare direttamente alla Fase C del turno di gioco, saltando di fatto tutta la Fase B. Il giocatore non effettuerà pertanto alcuna azione, ma dopo aver ripescato una carta nella Fase C, risolverà una Intensificazione Fuoco extra (vedi "Intensificare il fuoco", più avanti).

#### **4.5 Regola del fuoco selvaggio (obbligatoria con 5 e 6 giocatori, opzionale altrimenti)**

Se un cono di fuoco entra in un distretto che già in precedenza aveva preso fuoco ed è quindi privo di case, si aggiunge un cono di fuoco a indicare il rinfocolarsi dell'incendio dalle braci ancora calde. Indipendentemente dal numero di simboli casa rappresentati sul distretto si aggiunge comunque un solo cono di fuoco.

#### **4.6 Giocare un tassello "Doppio Movimento"**

Ogni giocatore può utilizzare un tassello di questo tipo per turno, anche se l'ha appena ottenuto durante la fase di propagazione del fuoco appena effettuata. Tale tipo di tassello va utilizzato in questa fase e consente al giocatore di turno di effettuare un secondo movimento di propagazione del fuoco e quindi di muovere un secondo cono di fuoco. Per questo secondo movimento si utilizzano le normali regole di propagazione del fuoco già viste, comprese le priorità per il movimento, ma non viene giocata un'altra carta Movimento Fuoco e si utilizza invece la stessa direzione della carta appena giocata per il primo movimento.

Una volta utilizzato, il tassello viene riposto nella scatola e non potrà più essere utilizzato.

### **5. FASE B: EFFETTUARE AZIONI**

Dopo aver effettuato obbligatoriamente la Fase A di propagazione del fuoco, i giocatori hanno a disposizione 4 Punti Azione per turno che possono essere facoltativamente spesi per:

- 1. muovere il proprio segnalino Proprietario,**
- 2. muovere una Squadra di Emergenza,**
- 3. domare le fiamme.**

Le azioni devono obbligatoriamente essere svolte in sequenza pertanto, se si desidera farlo, per prima cosa occorre muovere il segnalino Proprietario prima di passare al movimento delle Squadre di Emergenza e successivamente alle azioni di Domare le fiamme, che sono le ultime. Non essendo obbligatorio effettuare tutte e quattro le azioni a disposizione, i punti azione non spesi in un turno vengono persi. Ogni giocatore può muovere solo il suo segnalino Proprietario, ovvero quello del colore che ha scelto o ricevuto inizialmente, indipendentemente dal colore delle sue proprietà che è riportato sulla carta coperta che ha di fronte a sé.

Sia il segnalino Proprietario che le Squadre di Emergenza possono muovere da un qualunque distretto ad uno adiacente seguendo le frecce presenti sul tabellone, anche diagonalmente nei casi in cui sia presente il simbolo della doppia freccia. E' permesso muovere in o attraverso un distretto demolito o in fiamme. E' sempre permesso ai Proprietari ed alle Squadre di Emergenza muovere in o attraverso i parchi, anche diagonalmente, nonostante in questi casi non vi siano frecce sul tabellone (le frecce servono per il movimento del fuoco che non può mai propagarsi in questi specifici distretti). Il canale del Tamigi e le mura della città non costituiscono impedimento al movimento. Né i Proprietari né le Squadre di Emergenza possono mai entrare nel distretto di *Pudding Lane*.

#### **5.1 Movimento del segnalino Proprietario**

Il segnalino Proprietario può essere spostato di uno o più distretti al costo di 1 punto azione per ciascun distretto. Non si usano carte direzione per spostare il segnalino, è il giocatore di turno che decide il movimento, utilizzando i punti azione a sua disposizione secondo le regole generali sopra riportate.

I segnalini Proprietario non sono mai in grado di contenere il fuoco, pertanto possono sempre muoversi liberamente fra i distretti, indipendentemente dal fatto che contengano fiamme controllate o meno.

#### **5.2 Movimento delle Squadre di Emergenza**

Una Squadra di Emergenza può essere spostata di uno o più distretti al costo di 1 punto azione per ciascun distretto. Non si usano carte direzione per lo spostamento, è il giocatore di turno che decide il movimento, utilizzando i punti azione a sua disposizione secondo le regole generali sopra riportate.

Se una Squadra di Emergenza entra in un distretto in cui sono presenti coni di fuoco e il fuoco non è contenuto (quindi è presente almeno un cono di fuoco libero), allora la Squadra di Emergenza è obbligata a fermarsi in quel distretto e controllare uno dei fuochi liberi presenti (sovrapporre il cono nero al cono rosso di fuoco). Ogni Squadra di Emergenza può controllare 1 solo cono di fuoco. Le Squadre di Emergenza che controllano un cono di fuoco non possono lasciare il distretto e quindi non possono essere mosse dai giocatori.

**Nota.** Una volta che una Squadra di Emergenza sta controllando un fuoco, non può più essere mossa finché il fuoco in quel distretto non viene domato (vedi oltre), pertanto potrebbe anche restare in quella stessa posizione fino al termine della partita.

Durante la fase di movimento delle Squadre di Emergenza il giocatore può utilizzare uno o più tasselli “Esplosivo” per demolire uno o più distretti, senza spendere punti azione. Per i dettagli si veda più avanti.

### **5.3 Domare le fiamme, la carta “Eroe di Londra”**

Questa azione serve a rimuovere un cono di fuoco da un distretto al costo di 1 punto azione. Domare le fiamme consente di rimuovere un solo cono di fuoco per ogni punto azione speso. Per domare le fiamme in un distretto è necessario che vi sia presente il Proprietario del giocatore di turno e il fuoco sia Contenuto (cioè tutti i fuochi devono essere controllati e non devono esserci coni di fiamma liberi). E’ possibile effettuare più volte l’azione nello stesso turno, se il giocatore dispone di punti azione sufficienti e finché ricorrono le condizioni sopra indicate.

Per ogni azione Domare le fiamme che effettua, il giocatore mette davanti a sé il cono di fuoco rimosso dal distretto. Ogni cono di fuoco collezionato in questo modo varrà 1 Punto Vittoria al termine della partita per il giocatore che ha effettuato l’azione e quindi per il colore che ha sulla propria carta coperta davanti a sé (non per il colore rappresentato dal segnalino Proprietario!).

*Esempio 6.* Nel distretto St Pauls ci sono 5 coni di fuoco e 4 Squadre di Emergenza, quindi c’è un cono di fuoco libero. Il giocatore verde ha il proprio Proprietario già in quel distretto e usa un punto azione per spostare a St Pauls una Squadra di Emergenza dal distretto adiacente che immediatamente va a controllare il cono libero.

Ora ci sono 5 coni di fuoco e 5 Squadre di Emergenza, quindi il fuoco è contenuto. Il giocatore verde, che ha qui il suo Proprietario e 3 punti azione da spendere, può effettuare fino a tre volte l’azione Domare il fuoco, collezionando quindi fino a 3 coni di fuoco (lasciandone comunque 2 controllati a St Pauls).

### **5.4 La carta “Eroe di Londra”**

Il primo giocatore che con l’azione Domare le fiamme colleziona 3 coni di fuoco, prende la carta “Eroe di Londra”, che al termine della partita vale 2 Punti Vittoria, e la tiene scoperta davanti a sé. Non appena un altro giocatore domando le fiamme viene a collezionare più coni di fuoco di quanti ne ha l’attuale possessore della carta “Eroe di Londra”, prenderà immediatamente questa carta e la terrà davanti a sé fino al prossimo che dovesse superare quel numero di coni di fuoco.

*Esempio 6.* Il giocatore A ha collezionato tre coni di fuoco domando le fiamme e ha la carta “Eroe di Londra” davanti a sé. Il giocatore B ha 2 coni di fuoco e domando le fiamme al suo turno, arriva anche lui a 3 coni. Poiché A e B si trovano in parità a 3 coni ciascuno, la carta “Eroe di Londra” resta all’attuale Proprietario, il giocatore A.

Successivamente (nello stesso turno o in uno seguente) il giocatore B riesce ancora a domare le fiamme, salendo a 4 coni che sono più di quanti ne ha il giocatore A che è rimasto a 3, quindi il giocatore B prende immediatamente la carta “Eroe di Londra”. A questo punto, per prendere la carta al giocatore B occorrerà essere i primi ad arrivare ad almeno 5 coni di fuoco domando le fiamme.

### **5.5 Giocare un tassello “Esplosivo”, demolizione di un distretto ed effetti**

Se un giocatore desidera demolire un distretto deve giocare un tassello “Esplosivo” durante la fase di movimento delle Squadre di Emergenza quando una di queste (che sia stata mossa o meno) si trovi o stia transitando in quel distretto. La demolizione non costa punti azione al giocatore di turno, che può pertanto effettuare più demolizioni nello stesso turno, se ha più tasselli “Esplosivo”. La presenza del segnalino Proprietario del giocatore nel distretto o nelle vicinanze non ha alcun effetto né utilità ai fini della demolizione.

Ciascun distretto che si intende demolire deve soddisfare obbligatoriamente TUTTE le seguenti condizioni:

- il distretto da demolire deve essere adiacente ad uno che contenga uno o più coni di fuoco, che sia contenuto o meno (in questo senso è sempre possibile demolire un distretto adiacente a *Pudding Lane*);
- il distretto da demolire NON deve contenere coni di fuoco, che questo sia contenuto o meno;
- il distretto da demolire non deve avere più di 2 case, oppure deve essere un distretto che non ha più case perché già distrutte dal fuoco.

È possibile demolire un distretto indipendentemente dalla presenza di uno o più segnalini Proprietario e di eventuali tasselli "Azione extra", la sola cosa importante è che vi sia almeno una Squadra di Emergenza che è di fatto quella che fa detonare le cariche di esplosivo. È anche possibile demolire distretti vuoti.

Il tassello "Esplosivo" utilizzato viene posto sul distretto demolito con l'immagine in alto ad indicare che da quel momento in avanti, fino al termine della partita, il distretto si considera "demolito". Le case eventualmente presenti nel distretto vengono rimosse e posizionate sul tracciato dei Punti Vittoria esattamente come se fossero state bruciate dall'incendio, comportando quindi ciascuna la perdita di 2 PV per il giocatore che ha la carta coperta del colore corrispondente. I tasselli "Azione extra" eventualmente presenti nel distretto demolito sono distrutti e non potranno essere usati da nessuno, vengono quindi rimossi dal gioco senza rivelarli.

Il fuoco non può più muoversi attraverso o propagarsi in un distretto demolito, i Proprietari e le Squadre di Emergenza possono invece entrare e muoversi liberamente attraverso i distretti demoliti.

## 6. FASE C: PESCARE UNA CARTA MOVIMENTO FUOCO ED EVENTUALE INTENSIFICAZIONE FUOCO

Come parte finale del proprio turno, il giocatore pesca obbligatoriamente una nuova carta Movimento Fuoco dal mazzo (o dalla pila più a destra, se si è scelto di non impilare i mazzetti durante la preparazione), così da ripristinare la propria mano di cinque carte.

Se, dopo aver pescato, la prima carta del mazzo risulta essere una carta Intensificazione Fuoco (che è scoperta e quindi ben visibile), allora il giocatore dovrà immediatamente risolvere una fase aggiuntiva di Intensificazione Fuoco. Questa fase aggiuntiva non dà diritto ad altre azioni, fatta eccezione per quanto riguarda la sua risoluzione, come di seguito riportato in dettaglio. La composizione del mazzo durante la preparazione garantisce che, durante la partita, ogni giocatore effettuerà una ed una sola fase aggiuntiva di Intensificazione Fuoco.

Dopo che il giocatore avrà pescato la sua carta e risolto, se necessario, la fase aggiuntiva di Intensificazione Fuoco, il gioco passa al giocatore seguente in senso orario che effettuerà il proprio turno normalmente, ripetendo come di consueto le fasi A, B e C.

**Nota.** Si faccia attenzione a non confondere la fase aggiuntiva di Intensificazione Fuoco, qui descritta, con la normale Fase A: Propagazione del fuoco nel turno del giocatore. La fase aggiuntiva si verifica, infatti, solo quando, dopo aver pescato dal mazzo al termine del turno di un giocatore, viene rivelata una carta Intensificazione Fuoco, il che accade una volta per giocatore durante la partita. La normale fase di propagazione del fuoco, invece, si verifica obbligatoriamente all'inizio di ogni turno di un giocatore.

### 6.1 Intensificazione del fuoco

Il giocatore che deve risolvere la fase aggiuntiva di Intensificazione Fuoco prende 3 coni di fuoco dalla riserva e li mette in distretti a sua scelta dove sia presente almeno un cono di fuoco libero, eccetto *Pudding Lane*. Il giocatore può suddividere i tre coni come preferisce, anche mettendoli tutti nello stesso distretto oppure in tre distretti diversi, purché si tratti sempre di distretti contenenti almeno un cono di fuoco libero.

Un distretto può contenere al massimo un numero di coni di fuoco, liberi o controllati, pari al numero di simboli casa riportati sul tabellone, più due (ad esempio, un distretto con tre simboli casa potrà contenere al massimo  $3 + 2 = 5$  coni di fuoco). Non è possibile, durante la fase aggiuntiva di Intensificazione Fuoco, aggiungere coni di fuoco in un distretto in modo da superare questo limite.

*Esempio 7.* Nel distretto Guild Hall ci sono già 4 cono di fuoco quando il giocatore rivela una carta Intensificazione Fuoco. Poiché quel distretto riporta 4 simboli casa, potrà avere al massimo  $4 + 2 = 6$  cono di fuoco e quindi potrà riceverne al massimo altri 2. Il giocatore potrebbe quindi scegliere di mettere 2 dei 3 cono di fuoco che deve posizionare su Guild Hall, posizionando il terzo in un altro distretto, oppure potrebbe mettere 1 solo cono di fuoco su Guild Hall (che così ne potrebbe ricevere ancora uno in futuro) e gli altri 2 in uno o due altri distretti che contengano già del fuoco.

Se il giocatore non può piazzare in modo legale tutti o parte dei 3 cono di fuoco, posiziona obbligatoriamente tutti quelli che può e rimette nella riserva quelli restanti, concludendo la fase di Intensificazione Fuoco.

Una volta risolta la fase aggiuntiva di Intensificazione Fuoco, la carta scoperta sul mazzo viene rimossa dal gioco e il turno passa al giocatore seguente. Quando sarà stata risolta l'ultima carta Intensificazione Fuoco, il gioco volge al termine: i giocatori avranno ancora un turno ciascuno, quindi la partita sarà terminata.

**Nota.** Le carte Intensificazione Fuoco non sono MAI pescate: quando sono rivelate si risolvono e poi vengono rimosse dal gioco.

## 7. FINE DELLA PARTITA

I giocatori continuano a svolgere i propri turni uno dopo l'altro, come sopra descritto, finché non viene risolta l'ultima carta Intensificazione Fuoco. A quel punto i giocatori svolgono ancora un turno a testa, al termine del quale salteranno la Fase C in quanto non vi saranno più carte a pescare. Quando l'ultimo giocatore avrà completato il suo turno supplementare, il gioco termina.

**Nota.** Poiché nell'ultimo turno non ci sono carte da pescare, i giocatori terminano la partita con 4 carte in mano.

### 7.1 Punteggio

Al termine della partita ciascun giocatore rivela la propria carta Colore del Giocatore e totalizza i propri Punti Vittoria, il cui valore base è indicato dal tracciato dei Punti Vittoria sul tabellone. Ciascuno rimuove le case del proprio colore che vi sono state posizionate durante il gioco, lasciando solo quella più a destra, che indica il valore in Punti Vittoria delle casette rimaste al giocatore.

A questo valore si sommeranno gli eventuali bonus di seguito riportati, avanzando di conseguenza la casa presente sul tracciato, così da riflettere il nuovo totale:

- i giocatori aggiungeranno al punteggio base 1 Punto Vittoria per ogni cono di fuoco che hanno davanti a sé (ottenuto con l'azione Domare il fuoco);
- ciascun giocatore rivela le sue tre carte obiettivo e, per ognuno dei tre distretti che sia sopravvissuto, ovvero che contenga ancora case, aggiunge al suo totale 2, 4 o 6 Punti Vittoria come riportato sulla carta corrispondente (un distretto che contenga cono di fuoco non contenuti, vuoto, demolito o comunque senza case, non si considera sopravvissuto e non comporta alcun bonus);
- i giocatori aggiungeranno al proprio totale 1 Punto Vittoria per ogni tassello "1 Punto Vittoria" che possiedono;
- infine, il giocatore che ha la carta "Eroe di Londra" al termine del gioco guadagna altri 2 Punti Vittoria.

**Nota.** Poiché le caselle sul tracciato dei Punti Vittoria indicano 2 punti ciascuna, quando si dovrà avanzare di 1 solo punto si ruoterà la casa di traverso nella stessa casella, in modo che le case dritte indichino esattamente il valore della casella in cui si trovano mentre quelle ruotate indicano tale valore +1. Qualora un giocatore dovesse superare i 40 punti, si potrà ricominciare a contare ripartendo dal bordo a destra della tabella, aggiungendo ovviamente 40 al totale mostrato.

### 7.2 Vincitore

Il giocatore che a questo punto ha il maggior totale di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che ha domato più cono di fuoco (ovvero chi ne ha di più davanti a sé). Se persiste la parità, vince chi ha più case intatte del proprio colore sul tabellone. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che ha guadagnato più Punti Vittoria con gli obiettivi. Qualora il punteggio risultasse ancora in parità, considerate la partita patta.

## 8. REGOLE OPZIONALI

Sebbene la versione base del regolamento qui riportata sia certamente quella più bilanciata nei diversi aspetti del gioco, si è ritenuto utile riportare in questo capitolo alcune varianti che potrebbero risultare particolarmente interessanti per chi desideri un'impostazione lievemente differente o semplicemente una maggior varietà di gioco.

### 8.1 Colori pubblici (variante facile)

In questa variante i giocatori sanno fin dall'inizio i colori che rappresentano le loro proprietà, di conseguenza non sarà necessario cercare di capire chi abbia le case di un dato colore studiandone le mosse.

Durante la preparazione, ogni giocatore riceve scoperta la sua carta Colore del Giocatore e durante la partita userà il segnalino Proprietario dello stesso colore. Il secondo segnalino Proprietario viene riposto nella confezione e non viene utilizzato in questa versione.

Per tutto il resto, il gioco si svolge esattamente come descritto nel regolamento base.

### 8.2 Più distruzione! (variante lunga)

Con questa variante (che può essere giocata tanto nella versione base quanto con l'opzione dei colori pubblici), dopo la risoluzione dell'ultima carta Intensificazione Fuoco i giocatori effettuano DUE turni aggiuntivi anziché uno solo, terminando di conseguenza la partita con 3 carte in mano. Sarà quindi possibile sfruttare al massimo gli effetti dell'ultima carta Intensificazione Fuoco, anche se questo causerà danni davvero molto ingenti...

Siete stati avvertiti!

### 8.3 Colori segreti e punti ai segnalini Proprietari (variante complessa)

In questa variante i giocatori non possono ottenere direttamente punti bonus domando l'incendio e potranno solo basarsi sull'andamento dei punti Vittoria mostrato dal tracciato dei Punti Vittoria, dovendo scegliere se e quando sia davvero conveniente tentare di domare l'incendio.

Ogni volta che viene effettuata l'azione Domare le fiamme, il cono di fuoco ottenuto non viene preso dal giocatore e tenuto davanti a sé come nella versione base, ma verrà posizionato sul tracciato dei Punti Vittoria nel colore corrispondente a quello del segnalino Proprietario con cui si è effettuata l'azione.

Al termine della partita, quando si conteggiano i punti bonus, i coni di fuoco eliminati con l'azione Domare il fuoco andranno ad aumentare ciascuno di 1 Punto Vittoria il totale del giocatore corrispondente al colore sul cui tracciato si trovano (non quello del giocatore che li ha collezionati, come nel gioco base).

*Esempio 8. Il giocatore A ha le proprietà di colore rosso, ma gioca con il segnalino Proprietario giallo. Ogni volta che effettua un'azione Domare il fuoco, metterà i coni rimossi sul tracciato dei Punti Vittoria del giocatore giallo assieme alle case gialle bruciate. Al termine della partita, il totale dei Punti Vittoria del giocatore giallo, chiunque sia, riceverà un bonus di 1 Punto Vittoria per ogni cono di fuoco presente sul suo tracciato.*

## RINGRAZIAMENTI

Le seguenti persone sono state intensamente coinvolte nello sviluppo del gioco:

- David Norman di JKLM;
- Il gruppo Medusa Games: Pete Heatherington, Dave Dudley, Jeff Quantrill, Richard Orchard. Bryan Ash, Neil Heslop, Jane Jevon, Alex Hickman;

Sono anche estremamente riconoscente ai seguenti playtester: Alex Banks, Jason Garwood, Lisa and Tim Oakley, John and Margaret Denning, Lisa Denning, Mike Pearson, Sue Penn, Halesowen Board Game club, October Wargames Association.

Desidererei anche ringraziare tutti gli altri che hanno giocato a Great Fire of London 1666 nelle varie fiere e convention tra cui sicuramente: Daniel Denzer, Chooi Oh, Philip Bolton, Mark Gerrits, Jonathan Berg, Yann Christmann, Cédric Dunat, Anthony Guérin, Alexandre Kill, Marie-Françoise Michel, Laurent Schreiber, David Varzi, Erwan Wilhelm, Pascal Wilhelm e tanti altri. Scusate per chi non è citato: non avevo i nomi di tutti...

Infine un grosso grazie a Andreas Resch per il superbo lavoro di artwork.

*Richard Denning*



The Great Fire of London 1666 è un progetto Medusa Games e prodotto da JKLM.

The Great Fire of London 1666 è stato prodotto per il mercato italiano con la collaborazione ed il supporto de La Tana dei Goblin

Per il playtesting addizionale, gli adattamenti della versione finale, la traduzione, riorganizzazione ed integrazione del regolamento in italiano, si ringraziano: Andrea "Sargon" Cupido, Guglielmo "Guglia" Cinti, Silvio "SdP" de Pecher, Guido "The Goblin" Ceccarelli e tutti coloro che hanno dato il loro libero e costruttivo contributo attraverso i forum de La Tana dei Goblin ([www.goblins.net](http://www.goblins.net)): kukri, Brandebard, \_Kaos\_, Corsaro, mesaverde.