



A JOHN ZINSER GAME

TOMB



RECRUIT A PARTY. KILL THE MONSTERS. TAKE THEIR STUFF!

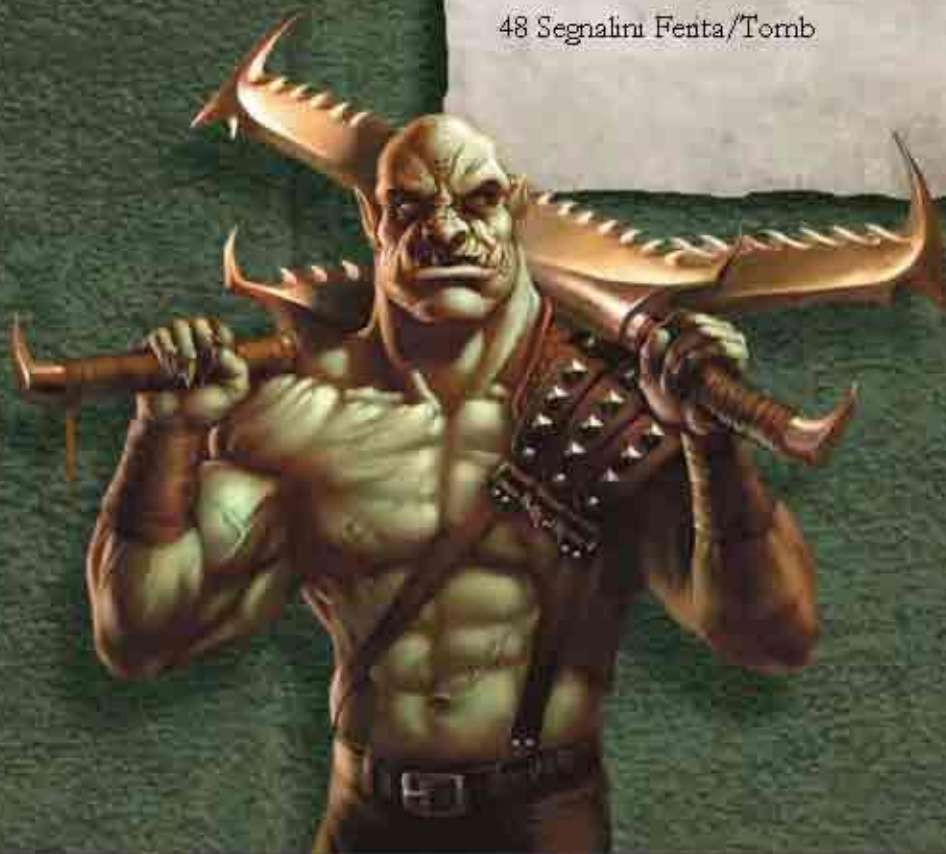
WWW.TOMBTHEGAME.COM

Per 2-6 Giocatori
Da 12 anni in su
Tempo di gioco: 60 min.



CONTENUTO

Tabellone Tomb (doppio lato)
Tabellone Locanda
Sacca del Personaggio
Poster del Personaggio
6 Segnalini Gruppo di Avventurieri
84 Personaggi
40 Tessere Personaggio
25 Carte Incantesimo
25 Carte Preghiera
25 Carte Oggetto
25 Carte Tattiche
200 Carte Cripta
21 Dadi Tomb (7 Verdi, 7 Blu, 7 Rossi)
48 Segnalini Fenta/Tomb





In Tomb, ogni giocatore è un capitano mercenario, che forma e controlla il proprio gruppo di Avventurieri per esplorare le cripte di un'antica tomba. Ogni cripta contiene trappole, mostri e tesori. Come il gioco avanza, il gruppo di Avventurieri combatte con forza affinché l'ultima cripta venga ripulita e Tomb completato.

Obiettivo del gioco

Guadagnare il maggior numero di XP combattendo mostri, disarmando trappole e collezionando tesori.

Le basi: Tirare i dadi

Ogni volta che si necessita di un tiro di dado, viene chiamato un attributo - Attacco, Abilità, Magia o Santità. Le carte Personaggio e Mostro hanno tabelle che mostrano quanti dadi Tomba colorati devono essere tirati per ciascun attributo. Se nessun numero appare per un attributo, allora nessun dado di quel colore deve essere tirato.

Ogni dado Tomba tirato con esito  indica un successo.

Solo un Personaggio tira i dadi Tomba, a meno che un effetto non dichiari altro (per es. Tiri del gruppo di Avventurieri). Alcuni effetti dichiarano un Numero Target (TN) - questo è il numero di successi necessari per ottenere un successo con i dadi Tomba.

In ogni momento un effetto aumenta il tipo di dado Tomba per Giocatore o Mostro, i dadi Tomba Verdi vengono rimpiazzati da un numero uguale di dadi Blu, e i dadi Blu vengono rimpiazzati da un numero uguale di dadi Tomba Rossi. Tutti i dadi Tomba Rossi diventano automaticamente dei successi.

In ogni momento un effetto abbassa il tipo di dado Tomba per un Giocatore o Mostro, i dadi Tomba Rossi vengono rimpiazzati da un numero uguale di dadi Blu, e i dadi Blu vengono rimpiazzati da un numero uguale di dadi Verdi. Tutti i dadi Tomba Verdi diventano automaticamente dei fallimenti.



Disposizione

Scegliere un lato della mappa di Tomb da giocare - Catacombe dell'Ascia d'Oro o Tomba dei Sorveglianti. Se questa è la vostra prima volta, vi consigliamo la prima.

Piazzare le tessere Personaggio nella sacca per utilizzarla come pesca dei Personaggi. Piazzare il tabellone Locanda accanto a quello principale. Mischiare i mazzi Oggetto, Preghiera, Magia e Tattiche e piazzarli nelle loro specifiche locazioni sul tabellone Locanda. Mischiare il mazzo Cripta e posizionarlo a lato del tabellone. Ci sono sufficienti carte Cripta per avere un mazzo su ciascun lato del tavolo.

Determinare l'ordine di gioco facendo tirare a ciascun giocatore tutti i 7 dadi Tomba Blu. Il giocatore con il numero maggiore di successi (il numero più alto di dadi che mostrano il simbolo ) diventa il giocatore 1 e sceglie un segnalino Gruppo di Avventurieri e lo piazza sulla Locanda. Rilanciare i pareggi. Il gioco procede in ordine orario.

Ogni giocatore pesca 3 carte dal mazzo Cripta. Partendo dal giocatore 1 e continuando in ordine orario, ogni giocatore piazza una carta Cripta a faccia in giù in una qualsiasi cripta aperta e poi pesca una nuova carta Cripta. Una cripta viene considerata aperta finché non ha su di sé un numero di carte uguale al numero scritto sulla sua porta, a quel punto non può più contenere altre carte Cripta. Una volta che tutte le cripte sono piene, la tomba è pronta all'esplorazione e le carte Cripta rimanenti vengono scartate.

Incontrarsi alla Locanda

Partendo dal secondo giocatore, i giocatori ora incominciano a reclutare avventurieri e ad esplorare la tomba. Durante il proprio primo turno, ogni giocatore pesca 5 carte Personaggio dalla pesca dei Personaggi, ne sceglie uno affinché diventi parte del suo gruppo di Avventurieri, e piazza i rimanenti nella Locanda. Se il personaggio è un Chierico, il giocatore pesca una carta Preghiera. Se il personaggio è un Mago, il giocatore pesca una carta Incantesimo. Se il personaggio è sia un Chierico che un Mago, il giocatore pesca sia una carta Preghiera sia una carta Incantesimo.

Regole Opzionali

Durante gli anni magri, in questo posto cresce una quiete mortale. Ho visto passare settimane senza vedere una faccia nuova. Questo posto si sta svuotando come una tomba... nessun giro di parole voluto.

I giocatori pescano solo 3 Avventurieri dalla Pesca dei Personaggi.

Durante gli anni grassi, ho visto questo posto pieno di persone; un bicchiere in una mano, una storia nell'altra. Ho visto persone andare e venire, così tante da non ricordare le loro facce. Ho visto dozzine di uomini partire la sera verso l'avventura, affamati di gloria.

I giocatori pescano 5 Avventurieri dalla Pesca dei Personaggi e ne tengono 2 prima di rimettere il resto nella Locanda.

Dopo che ogni giocatore ha pescato un personaggio, la seconda fase di Tomb ha inizio. Da qui alla fine, i giocatori possono portare a termine tante azioni Libere quante vogliono prima di effettuare una (e solo una) azione Standard sul turno. Le azioni Libere includono lo scambio di oggetti d'attacco ed equipaggiamento fra personaggi, stessa cosa utilizzando le carte Reazione.

Azioni libere

All'inizio di ogni suo turno (prima di portare a termine qualsiasi altra azione), il giocatore può ridistribuire le carte applicate ai personaggi del suo gruppo di Avventurieri. In qualsiasi altro momento le carte devono essere applicate e nessun personaggio può avere più di una carta per tipo - Armatura, Arco, Guanti, Elmo, Scudo e Arma. I giocatori non possono spostare carte mentre stanno risolvendo gli incontri all'interno di una cripta (Trappole, Mostri ...).

Se un gruppo di Avventurieri inizia il turno alla Locanda, si possono curare tutte le ferite come azione Libera.

Azioni Standard

- | | |
|------------------------|--------------------------------------|
| 1- Agire | 7- Reclutare (Locanda) |
| 2- Pescare (Locanda) | 8- Ritornare alla Locanda (Tomba) |
| 3- Curare (Tomba) | 9- Attacco (Tomba) |
| 4- Muoversi | a- Azioni del Turno di Combattimento |
| 5- Borseggiare (Tomba) | b- Scappare |
| 6- Giocare una Carta | |

Nella Locanda, i giocatori e i personaggi non possono Borseggiare.

Agire

Come turno del giocatore, egli può utilizzare un'azione del turno su un personaggio, Carta o uno spazio del Tabellone a cui è associata un'azione del turno.

Pescare

Se il gruppo di Avventurieri è alla Locanda, un giocatore può pescare 2 carte (con qualsiasi combinazione) da qualsiasi dei 4 mazzi situati nella Locanda e metterle in mano. Carte Arma e Oggetto devono essere immediatamente applicate ad un personaggio, se non è possibile vengono scartate. Un personaggio non può mai possedere più di una carta Oggetto alla volta con un tratto speciale uguale. Non c'è limite sulle altre tipologie di carte Oggetto.

Gli Incantesimi possono essere lanciati da un giocatore che ha almeno un dado in Magia e le Preghiere possono essere lanciate da un giocatore che ha almeno un dado in Santità. Il giocatore può tenerli in mano fino al momento del lancio.

Non c'è alcun limite per le carte in mano.

Le tipologie di carta



Carte Oggetto Le carte Oggetto devono essere applicate immediatamente ad uno specifico personaggio nel momento in cui vengono pescate. Le carte Oggetto forniscono al personaggio bonus o abilità. Mentre i bonus sono cumulabili (per es. due anelli che danno un bonus alla Magia), a nessun personaggio si può applicare più di un Oggetto o Tesoro con le seguenti caratteristiche - Armatura, Arco, Guanti, Elmo, Scudo, Arma. Se dovessero essere presenti un numero di oggetti della stessa natura maggiore rispetto al numero di personaggi, allora gli oggetti in più devono essere scartati.



Carte Preghiera Queste sono carte speciali che possono essere lanciate solo da un Chierico o un personaggio che ha almeno un dado in Santità. Se un Chierico non fosse presente nel gruppo di Avventurieri (o un personaggio che ha almeno un dado in Santità), non è possibile applicare o usare una carta Preghiera.



Mazzo degli Incantesimi Queste sono carte speciali che possono essere lanciate solo da un Mago o un personaggio che ha almeno un dado in Magia. Se un Mago non fosse presente nel gruppo di Avventurieri (o un personaggio che ha almeno un dado in Magia), non è possibile applicare o usare una carta Magia.



Tattiche Le Tattiche sono carte speciali che possono essere giocate dalla propria mano verso un personaggio del proprio gruppo di Avventurieri. Alcune possono essere applicate al personaggio, mentre altre vengono scartate dopo l'uso.



Carte Tesoro Le carte Tesoro funzionano in maniera simile alle carte Oggetto, con una importante distinzione. Le carte Tesoro possono essere messe da parte per ottenere immediatamente XP, o possono essere applicate ad un personaggio. Se un Tesoro viene applicato, esso non può essere messo da parte finché il personaggio non ritorna alla Locanda. In ogni caso attenzione! I Ladri delle altre compagnie mercenarie possono Borseggiare carte Tesoro applicate ai tuoi personaggi per poi tornare di corsa alla Locanda per metterli al sicuro. Le carte Tesoro possono essere trovate solo nelle Criphe.

Carte Trappola e carte Mostro saranno spiegate con maggiori dettagli nelle pagine 7 e 8

Curare

Un gruppo di Avventurieri con almeno un Chierico può utilizzare un turno per Curare i personaggi feriti. Il giocatore tira un numero di dadi Tomba uguale alla somma dei valori di Santità di tutti i Chierici che sono nel gruppo, i quali durante il turno curano (rimuovono) un numero di Ferite dai personaggi del gruppo pari al numero di successi ottenuti. Queste Ferite vengono sanate nell'ordine in cui il giocatore desidera. Le Ferite verranno spiegate in maniera più approfondita nel capitolo Mostri e Risoluzione del Combattimento.

Muoversi

Se un gruppo di Avventurieri si trova alla Locanda, esso può immediatamente entrare nella Tomba e muoversi con il proprio massimo Movimento (vedi di seguito). Se ci si trova già nella Tomba, i giocatori si possono muovere del proprio massimo Movimento, fermandosi di fronte a qualsiasi Porta della Cripta se si desidera visitarla durante il turno seguente. Un gruppo di Avventurieri si muove insieme. Il massimo Movimento di un gruppo di Avventurieri è di 10 unità, più qualsiasi bonus di movimento dato dal personaggio, carte Oggetto o Tesoro.

Il Movimento è sia orizzontale che verticale, mai in diagonale. Più gruppi possono occupare lo stesso spazio.

Borseggiare

Se un gruppo di Avventurieri ha con sé un Ladro, il giocatore può usare il suo turno per Borseggiare qualsiasi personaggio di un gruppo raggiungibile in un turno di Movimento.

Il giocatore attivo sceglie un Ladro dal suo gruppo di Avventurieri, il quale sceglie qualsiasi carta Oggetto o Tesoro che si trova su un personaggio appartenente ad un gruppo che si trova all'interno del raggio d'azione. Il giocatore attivo tira i dadi Abilità relativi al Ladro. Il giocatore del gruppo bersaglio tira i dadi Abilità di un qualsiasi personaggio che si trova in tal gruppo. Se il giocatore attivo tira più successi del suo avversario, la carta viene rubata e posizionata sul Ladro, o scartata se essa non può essere applicata. Se il Ladro sbaglia, il personaggio avversario riesce a prenderlo.

Il personaggio che è riuscito a prendere il Ladro, può attaccare una volta il Ladro prima che riesca a fuggire, seguendo le regole standard per l'attacco. Il Ladro viene ferito da questo attacco, come chiunque altro, prima di ritornare al suo gruppo. Se il Ladro viene ucciso, tutte le sue carte applicate vengono date al giocatore attaccante.

Per esempio, il giocatore 1 decide, avendo Dread come Ladro nel suo gruppo, di Borseggiare per tentare di mettere le mani su di una carta Oggetto appartenente al gruppo del giocatore 2. Il giocatore 1 tira tanti dadi Abilità quanto è il valore di Abilità di Dread (2 dadi Verdi, 2 Blu e 2 Rossi), e tira 3 successi. Il giocatore 2 sceglie Captain Dukat con 1 dado Verde, 3 Blu e 1 Rosso. Il giocatore 2 tira 2 successi. Dread ha tirato più successi di Captain Dukat, permettendogli di borseggiare una carta Oggetto da un personaggio che si trova nel gruppo del giocatore 2.

I Ladri non possono borseggiare il proprio gruppo di Avventurieri.

Reclutare

Se un gruppo di Avventurieri si trova alla Locanda, un giocatore può Reclutare un personaggio dal Tabellone Locanda.

Il personaggio viene piazzato di fronte al giocatore e aggiunto al suo gruppo di Avventurieri. Se il personaggio reclutato è un Chierico, il giocatore pesca una carta Preghiera. Se il personaggio reclutato è un Mago, il giocatore pesca una carta Incantesimo. Se il personaggio reclutato è sia un Chierico che un Mago, il giocatore pesca sia una carta Preghiera che un Incantesimo.

Giocare una carta

Alcune carte Preghiera, Incantesimo e Tattiche necessitano di un turno d'Azione per essere attivate. La carta può essere giocata sia in Locanda sia nella Tomba. In quest'ultimo caso, il turno intero viene speso per poter giocare la carta.

Le altre carte possono essere utilizzate come azioni di Battaglia dentro la Cripta. In questo caso, un personaggio gioca una carta come azione di Battaglia durante il turno di Combattimento.

Le carte "Reazione" non hanno bisogno di un turno interno, ma possono essere giocate in aggiunta a qualsiasi azione del turno.

Se non enunciato diversamente, tutte le carte Locanda vengono rivelate e piazzate di fronte al personaggio utilizzandole. Queste vengono considerate Applicate a quel personaggio per il resto del gioco e vengono scartate se il possessore viene ucciso. Le carte che non vengono scartate possono essere utilizzate ripetutamente durante l'arco della partita. Ogni carta può essere utilizzata solo una volta per turno.



Tornare alla Locanda (Scappare)

Durante il combattimento, il gruppo di Avventurieri può fuggire dalla Cripta alla Locanda. Questo può essere fatto solo come azione di Battaglia del personaggio.

Alternativamente, un gruppo di Avventurieri può utilizzare una propria azione Standard durante il turno per tornare alla Locanda. Una volta che il gruppo ha raggiunto la Locanda, il giocatore può scegliere di mettere al sicuro tutte le carte Tesoro applicate ai personaggi. Il turno del giocatore finisce.

- A. Titolo
- B. Richiesta per Disarmo
- C. Conseguenza di Fallimento
- D. Valore di XP



Trappole

Il CM decide l'ordine delle trappole, rivelando ciascuna durante il turno. Egli deve solo rivelare se ci sono trappole e non quante. Il CM legge la prima e la seconda riga della trappola, comunicando al giocatore che assalta quanti dei suoi personaggi possono tentare di disarmare la trappola e con quale attributo. Il CM non rivela il numero necessario per disarmare la trappola, nè l'effetto del fallimento. Ogni carta Trappola è essenzialmente definita da un insieme di regole interne, necessitando al gruppo di Avventurieri di essere vigili verso le più mortali trappole del gioco.

Il numero necessario per disarmare una trappola rimane segreto affinché sia un elemento di rischio per il giocatore che assalta.

Il gruppo di Avventurieri che assalta sceglie quale personaggio proverà a disarmare la trappola. Il personaggio assegnato deve tirare un numero combinato di successi uguale o superiore al numero/i necessario scritto sulla carta trappola, tirando un numero di dadi uguale al valore dell'Attributo appropriato.

Se la trappola viene disarmata, il giocatore che assalta raccoglie gli XP della trappola (vedi raccogliere XP oltre).

Se il gruppo di Avventurieri fallisce a disarmare la trappola, il CM la rivela e ne annuncia le conseguenze del fallimento sul gruppo. La trappola viene poi piazzata nella pila degli scarti delle carte Cripta.

Questo processo si ripete finchè non finiscono le trappole nella Cripta.

Dopo che qualsiasi trappola venga risolta, il giocatore che assalta può scegliere di lasciare la Cripta (ogniquale volta la trappola venga disarmata o no) senza vedere le altre carte della Cripta. In questo caso, il Segnalino del gruppo di Avventurieri si muove dietro la porta della Cripta. Tutte le carte Cripta rimanenti ritornano a faccia in giù dentro la Cripta.

Per esempio, una carta Trappola può indicare:

Personaggi: 1

Disarmare: Abilità 3

Fallimento: Ogni personaggio nel gruppo che assalta subisce 1 ferita.

Solo un personaggio può tentare di Disarmare questa trappola. Il giocatore tira un numero di dadi uguale al valore dell'attributo Abilità totale (inclusando Oggetti, Tesori e altri Effetti), e riesce a Disarmare la trappola se risultano 3 o più successi. Se fallisce, ogni membro del suo gruppo subisce una ferita.

Assaltare

Se un gruppo di Avventurieri è davanti alla porta di una Cripta all'inizio del turno, può assaltare la Cripta. Se la Cripta è vuota, il turno del giocatore Attivo finisce. Altrimenti, il giocatore appropriato (determinato dal simbolo sulla porta della Cripta - L per Sinistra, R per Destra) diventa il Crypt Master (CM) e pesca le carte a faccia in giù dalla Cripta, facendo incominciare l'Incontro. Il ruolo del CM è quello di gestire l'assalto e rendere l'incontro il più difficile per il giocatore Attivo.

L'assalto inizia.

Gli assalti vengono risolti nel seguente ordine:

- Trappole
- Mostri
- Tesori

Tutte le carte Trappola devono essere sconfitte prima che il gruppo di Avventurieri incontri qualsiasi Mostro (se ce ne sono), e tutti i Mostri devono essere sconfitti prima che le carte Tesoro (se ce ne sono) possano essere applicate o messe da parte. Se il gruppo di Avventurieri scappa, muore o diversamente fallisce l'avanzamento nell'assalto, le carte non rivelate ritornano a faccia in giù nella Cripta e solo il CM conosce il loro vero valore.

Mostri

Dopo che tutte le carte Trappola sono state risolte (o se non ce n'erano), si incontrano le carte Mostro e i giocatori decidono se il gruppo vuole continuare all'interno della Cripta. Se il gruppo di Avventurieri rimane, si passa al combattimento.

Il combattimento si verifica solo quando un gruppo incontra un mostro gestito dal CM, a meno che non sia dichiarato in altro modo.

Questo include gli incontri con i mostri nella Cripta, come gli eventi innescati dalle carte Locanda. Il combattimento *non* si verifica quando due gruppi di Avventurieri occupano lo stesso spazio. I gruppi di Avventurieri non possono attaccare altri gruppi, a meno che un effetto di una carta non lo permetta.

Ogni combattimento è composto da uno o più turni, con i seguenti passi:

- *Mostri rivelati.* Il CM rivela tutti i mostri nello stesso tempo e risolve qualsiasi effetto immediatamente, come scritto sulle carte (prima i mostri, poi i personaggi nel gruppo che assalta).

- *Azioni di battaglia.* Iniziando dal CM, lui e i giocatori che assaltano spendono turni per poter portare a termine azioni di battaglia finché tutti i mostri vivi e i membri del gruppo di Avventurieri non abbiano agito. Ogni mostro e membro del gruppo può agire una volta per round di Combattimento. Questo passo si ripete finché tutti i personaggi o tutti i mostri non muoiono (vedi Morte di seguito).

Azioni di battaglia per i mostri:

- *Attacco.* Il CM seleziona un mostro per l'azione di Combattimento e il giocatore che assalta sceglie un personaggio bersaglio. Il CM tira un numero di dadi Tomba uguale al valore d'Attacco del mostro, infliggendo per ogni successo una ferita al personaggio bersaglio. Se un attacco infligge una o più ferite, il bersaglio è "colpito".

- *Azione di battaglia.* Alcuni mostri hanno Azioni di Battaglia speciali o carte Locanda che possono essere usate in combattimento. Queste possono essere usate come Azioni di mostro per il round di combattimento. Quando un mostro usa un'abilità o una carta Locanda, ogni riferimento scritto sulla carta alla parola "Mostro" viene cambiato in "Personaggio" e viceversa. Quest'azione non conta come attacco, ma come azione per il round del mostro.



- A. Titolo
- B. Attributi
- C. Abilità speciali
- D. Punti ferita
- E. Valore XP



Azioni di battaglia per i personaggi.

- *Attacco.* Il giocatore che assalta sceglie un personaggio per l'azione di Combattimento e un mostro bersaglio. Egli tira un numero di dadi Tomba uguale al valore d'attacco del personaggio, infliggendo una ferita per ogni successo realizzato. Queste ferite vengono applicate al mostro bersaglio.

- *Azioni di battaglia.* Alcuni personaggi hanno azioni di Battaglia speciali o carte Locanda che possono essere utilizzate in combattimento. Queste possono essere utilizzate come azione del personaggio per il round di Combattimento. Questa azione non conta come attacco, ma come azione del personaggio per il round.

- *Scappare.* Il giocatore che assalta può scegliere di far ritornare immediatamente il gruppo di Avventurieri alla Locanda. Tutti i rimanenti mostri e le carte Tesoro ritornano a faccia in giù nella Cripta. Qualsiasi carta Locanda pescata per i mostri o altri effetti speciali vengono scartati, e tutte le ferite inflitte ai mostri vengono rimosse. Questo non conta come azione di Movimento.

Un nuovo round di combattimento inizia una volta che tutti i personaggi e i mostri hanno portato a termine l'azione. Quando un nuovo round di combattimento inizia tutti i personaggi e i mostri si resettano, permettendo a loro di attaccare ancora durante il nuovo round.

Se un mostro è in qualche modo resuscitato, ritorna in gioco pienamente curato e viene trattato al pari di qualsiasi altro personaggio o mostro che entra in gioco per la prima volta.



Ferite



Ogni volta che un personaggio o mostro viene ferito (o durante il combattimento o come effetto di un'altra carta), viene piazzato su di esso un segnalino Ferita. In molti casi, il giocatore può decidere quale personaggio del suo gruppo viene colpito. Se non è scritto, un personaggio riceve sempre tutto il danno di una singola azione e può ricevere un numero più grande di Ferite rispetto al totale dei suoi Punti Ferita.



Morte

Quando un personaggio o un mostro riceve un numero di Ferite uguale o maggiore rispetto al totale dei suoi Punti Ferita, viene ucciso. Le carte dei mostri morti vengono immediatamente messe da parte. I personaggi morti vengono rimossi dal gioco e tutte le loro carte applicate vengono scartate. Qualsiasi azione per curare il personaggio o evitargli la morte devono essere effettuate immediatamente. Se il personaggio è già morto, viene rimosso dal gioco, e un nuovo personaggio viene pescato dalla sacca dei Personaggi e piazzato alla Locanda.

Se un intero gruppo di Avventurieri viene ucciso (o gli ultimi personaggi rimasti vengono rimossi in qualche modo dal gruppo), tutte le carte applicate al gruppo di Avventurieri vengono scartate. Il segnalino del Gruppo di Avventurieri ritorna alla Locanda, e il giocatore pesca un nuovo personaggio dalla sacca dei Personaggi per incominciare un nuovo gruppo. Il turno del giocatore termina.

Carte Tesoro

Una volta che tutte le trappole e i mostri sono sconfitti (oppure se non ce ne fossero presenti), il giocatore che assalta riceve tutte le carte Tesoro della Cripta visitata.

Le carte Tesoro devono essere immediatamente messe da parte o applicate. Le carte Tesoro che non vengono messe da parte devono essere applicate ad un personaggio del gruppo di Avventurieri.

A meno che una carta non indichi diversamente, essa si riferisce solo al personaggio a cui è applicata.

Le carte Tesoro applicate ai personaggi possono sembrare uguali alle carte Oggetto, ma non sono la stessa cosa. Ogni volta che una carta si riferisce a un tesoro, significa che può essere solo una carta Tesoro. Ogni volta che una carta si riferisce a un oggetto, significa che può essere solo una carta Oggetto.

Ogni volta che un personaggio si muove in un altro gruppo o in un'altra locazione dentro la Tomba, tutte le carte applicate si muovono con lui. Se un personaggio viene spostato alla Locanda (senza il resto del gruppo), ucciso, o rimesso nella sacca dei Personaggi, tutte le sue carte applicate vengono scartate.

Mettere da parte

Quando le trappole e i mostri sono sconfitti, le carte vengono immediatamente messe da parte dal giocatore che assalta. Inoltre le carte Tesoro messe da parte non possono essere più riportate nel gioco e fanno avanzare il segnalino del punteggio. Le carte messe da parte vengono tenute in una zona separata dalle carte in gioco, e vengono utilizzate per determinare il punteggio finale del giocatore alla fine del gioco.



- A. Titolo
- B. Meccaniche
- C. Valore XP

- A. Titolo
- B. Attributi bonus
- C. Abilità speciali

Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutte le carte Cripta sono state rimosse dalle Cripte. Sommare gli XP di tutte le carte Tesoro che il giocatore ha messo da parte e che ha applicato ai personaggi rimasti vivi nel gruppo. Il giocatore con il numero maggiore di punti esperienza vince.

Azioni ed effetti

La maggior parte delle carte e dei personaggi hanno scritte abilità speciali. Molte di queste hanno azioni scritte su di sé - le abilità opzionali possono essere usate in un momento particolare. Questi si possono suddividere in:

- *Azioni di battaglia*: le azioni che indicano "battaglia" possono essere utilizzate come azione del personaggio/mostro durante il round di Combattimento.

- *Azioni del turno*: le azioni che indicano "turno" sono utilizzate fuori dal combattimento e richiedono l'uso di un'azione Standard del gruppo di Avventurieri per il turno. Se ne può usare solo una per turno.

- *Reazioni*: le azioni che indicano "Reazione" possono essere utilizzate ogni volta che la condizione di Reazione si può applicare. Quando più giocatori vogliono giocare una Reazione in risposta ad una causa, il giocatore, il cui turno gli permette di poter giocare una Reazione per primo, la può giocare, poi l'opportunità passa alla sinistra seguendo l'area di gioco, finché tutti i giocatori non hanno più Reazioni giocabili.

Alcune carte possono essere utilizzate come azione del Turno o di Battaglia - in queste c'è scritto "Turno/Battaglia".

Per usare un'azione, il giocatore deve soddisfare tutte le condizioni e le richieste elencate nell'azione, come il momento, il numero e il tipo di dadi Tomba che un giocatore può lanciare. I requisiti che devono soddisfare il gruppo di Avventurieri o il personaggio per utilizzare le carte sono scritte nella parte alta del testo della carta.

L'utilizzo di un'azione da parte del giocatore è sempre opzionale. Il testo delle carte che non fa parte di un'azione si verifica automaticamente, senza necessità di fare scelte.

Gli effetti che si verificano per quel testo vengono risolti prima delle Reazioni, se esiste un conflitto fra più Reazioni.



GLOSSARIO

Gruppo di Avventurieri: un gruppo di Avventurieri viene costituito da 1 a 5 personaggi. Se un gruppo dovesse per qualche ragione essere composto da zero componenti, esso ritorna immediatamente al tabellone Locanda per reclutare un nuovo personaggio.

Attributo: questo è la causa per cui un personaggio tira molti dadi per qualsiasi effetto. Ci sono 4 Attributi in Tomb - Attacco, Abilità, Magia e Santità, e questi sono in 3 colori differenti (associati allo stesso colore di dado) - Verde, Blu e Rosso.

Carte: Tomb include carte Cripta (Mostro, Trappola e Tesoro), Oggetto, Preghiera, Incantesimo e Tattiche.

Personaggio: i termini Personaggio e carta Personaggio sono intercambiabili.

Mazzo dei Personaggi: posto da dove si pescano i personaggi che non sono ancora entrati in gioco, simile ad un sacco.

Chierico: i Chierici sono una parte Guerriero e una parte Curatore, aiutando il gruppo di Avventurieri quando si trova vicino alla morte.

Cripta: una regione del tabellone di Tomb che contiene Mostri, Trappole e Tesori.

Porta della Cripta: lo spazio localizzato di fronte ad ogni Cripta. Questo spazio indica l'ingresso della Cripta e quante carte Cripta essa contiene.

Carta Cripta: una carta Mostro, Trappola o Tesoro che viene piazzata all'interno della Cripta.

Morto/Morte: qualsiasi personaggio che accusa un numero di Ferite uguale o maggiore rispetto ai suoi Punti Vita totali viene ucciso.

Dado: vedi Dado Tomba seguente.

Guerriero: i Guerrieri sono i personaggi più comuni. Abbattono porte a calci, uccidono Mostri e si fanno carico della maggior parte delle Ferite.

Spazio d'Ingresso: qualsiasi spazio sul tabellone Tomb, che non sia Cripta o porta della Cripta, viene considerato spazio d'Ingresso in cui gli Avventurieri possono muoversi.

Punti Vita: questo rappresenta quanto sia forte e resistente il personaggio.

Locanda: i termini Locanda e tabellone Locanda sono intercambiabili.

Ladro: i Ladri sono veloci e abili, capaci di disarmare trappole e di borseggiare i propri nemici.

Tomb: i termini Tomb e tabellone Tomb sono intercambiabili.

Dadi Tomba: sono inclusi 21 dadi a dieci facce divisi in tre colori (Verde, Blu e Rosso). Ognuno ha il simbolo  inserito un certo numero di volte, che indica la probabilità di successo di ogni tipo di dado. I Dadi Verdi hanno 3 simboli (30% di successo), i Dadi Blu hanno 5 simboli (50% di successo) e i Dadi Rossi hanno 7 simboli (70% di successo). Ogni volta che un dado viene lanciato, il numero di simboli che appaiono nelle facce in superiori dei Dadi è valore totale per determinare il successo del tiro.

Mago: i Maghi lanciano incantesimi magici e supportano il Gruppo di Avventurieri con un'ampia scelta di talenti alternativi.



Gioco in Solitario

Per giocare a Tomb come giocatore singolo, si mischiano tutti i mazzi come se fosse una partita con più giocatori. Si ripongono due carte Cripta sopra ciascuna Cripta senza guardarle (riporne solo una in tutte quelle Cripte che ne possono tenere solo una). Pesca 3 carte Cripta. Aggiungere una terza carta, prendendola dalla propria mano, a una Cripta che può contenerne almeno tre, e poi pesca un'altra carta Cripta. Ripetere finché tutte le Cripte che possono tenere tre carte ne abbiano tre. Riporre una quarta carta Cripta dal mazzo a tutte quelle Cripte che possono contenerne 4. Riempire tutte quelle Cripte che possono contenere più carte con quelle della tua mano.

Pescare 20 personaggi dal mazzo dei Personaggi e piazzarli alla Locanda. Ora è possibile reclutare personaggi da questo gruppo come al solito. Nel momento in cui finiscono i personaggi nel gruppo di Avventurieri del giocatore o nella Locanda, il gioco finisce. Ogniqualvolta si usa un'azione del Turno per pescare carte Locanda, bisogna scegliere un personaggio presso la Locanda e scartarlo. Le sole eccezioni sono le carte pescare come causa di effetti su personaggi, carte Locanda, Cripte o carte Cripta. Nessun personaggio viene aggiunto alla Locanda a meno che non sia dettato da una carta o da un effetto Cripta.

Giocare attraverso la tomba con il proprio gruppo di Avventurieri come al solito. La grandezza massima per il gruppo di Avventurieri è di 4 personaggi. Quando si irrompe in una Cripta, risolvere le carte nella maniera solita (Trappole, Mostri, Tesori). Risolvere le Trappole in qualsiasi ordine. I Mostri agiscono dal più alto valore di XP a quello più basso. Quando un Mostro deve decidere se attaccare o utilizzare un'abilità, si sceglie sempre l'azione che gli permette di tirare il maggior numero di dadi Tomba. Ignorare abilità che si riferiscono ad altri gruppi di Avventurieri.

Il gioco finisce quando o non ci sono più personaggi nel gruppo di Avventurieri e nella Locanda, o tutte le Cripte sono vuote - qualunque di queste succede prima. Non si guadagnano XP per i tesori, indipendentemente se essi sono stati utilizzati o messi da parte. Si guadagnano 5 XP per ciascun personaggio del gruppo di Avventurieri e della Locanda, se si ripuliscono tutte le Cripte.

Il rango dell'Avventuriero si basa sulla seguente tabella:

0 XP o meno	Hireling
1 XP - 10 XP	Henchman
11 XP - 20 XP	Slime mold
21 XP - 30 XP	Recruit
31 XP - 40 XP	Sergeant
41 XP - 50 XP	Mercenary
51 XP - 60 XP	Adventurer
61 XP - 70 XP	Gamer
71 XP - 80 XP	Slayer
81 XP - 90 XP	Tomb raider
91 XP - 100 XP	Dungeon master
101 XP o più	Power gamer



Campagna di gioco

I giocatori possono scegliere di giocare una serie di partite, con le loro avventure creando una campagna di lungo termine. In questo modo, ogni giocatore tiene il conto degli XP da una partita alla seguente. Come un giocatore guadagna XP, lo stesso cresce in livello - e guadagna benefici per ogni livello successivo! Il giocatore riceve i seguenti benefici:

50 XP o meno	LIVELLO 1	MANGIME PER MOSTRI	Nessun beneficio.
51 XP - 100 XP	LIVELLO 2	PIVELLO	Ritira 2 Dadi Tomba quando si determina l'ordine di gioco.
101 XP - 200 XP	LIVELLO 3	PAGGIO	Pesca 6 personaggi invece che 5 durante la Fase di Reclutamento (come al solito, scegliendone 1 per il gruppo di Avventurieri di partenza).
201 XP - 400 XP	LIVELLO 4	SIGNOROTTO	Quando viene ucciso uno dei personaggi del giocatore, egli può farlo ritornare nella sacca dei Personaggi.
401 XP - 700 XP	LIVELLO 5	VIAGGIATORE	Una volta per partita, dopo aver pescato una carta Locanda, il giocatore può scartarla e pescarne un'altra.
701 XP - 1100 XP	LIVELLO 6	UOMO D'ARME	La capacità della mano del giocatore quando si trova all'interno di una Tomba è di 4 carte invece che 3.
1101 XP - 1600 XP	LIVELLO 7	SOLDATO	Dopo aver reclutato un personaggio, il giocatore può scartare una o più carte dalla sua Banca per poter immediatamente reclutare un numero addizionale di personaggi pari al numero di XP scartati.
1601 XP - 2200 XP	LIVELLO 8	EROE	Prima di mischiare il mazzo delle carte Cripta, il giocatore può prendere una carta a sua scelta aggiungendola alla propria mano.
2201 XP - 3000 XP	LIVELLO 9	CAVALIERE	Prima che il giocatore peschi i personaggi all'inizio del gioco, il giocatore può cercarne uno dalla sacca dei Personaggi per il gruppo di Avventurieri. Pesca 5 personaggi dalla sacca dei Personaggi e piazzali alla Locanda.
3000 XP o più	LIVELLO 10	RE	La grandezza massima del gruppo di Avventurieri del giocatore è di 6 personaggi invece che 5.

Tutti i benefici sono cumulativi. Per es., se il giocatore ha 150 XP, egli può ritirare 2 dadi Tomba per vedere chi gioca per primo e pescare 6 personaggi invece di 5 quando sceglie il suo gruppo di Avventurieri iniziale.



Nella cripta

Il tuo gruppo si muove furtivamente verso la porta. Come il ladro controlla attentamente la presenza di trappole, i rumori di respiri e lamenti rimbombano all'interno.

Il tuo gruppo è formato da Mirin Faithbringer, Lady Eryne, Dunbar, Kadin con Mkono-Djarat (proveniente da un precedente attacco ad una cripta), e Slayer the Unkind con Teletrasporto (in quanto utilizzato precedentemente). Nella tua mano ci sono Benedizione e Palla di Fuoco - nessuna di queste è mai stata usata. Questa cripta contiene 5 carte e il giocatore sulla sinistra è il CM.

Il turno comincia e tu annunci che il tuo gruppo si sta introducendo nella cripta. il CM raccoglie le carte e le guarda, non facendole vedere a nessuno.



Trappola

Il CM rivela che c'è una trappola, la quale può essere affrontata solo da un personaggio. Essa richiede un test su Abilità. Tu scegli Lady Eryne, il tuo personaggio con maggiore Abilità - 3 dadi blu. Si tirano i dadi che rivelano 2 successi e il CM rivela la trappola - Simboli di Pericolo, con un TN di disarmo pari a 2.

Successo!

La trappola viene archiviata senza alcun effetto malefico, e tu guadagni 2 punti esperienza. Ora puoi scappare se vuoi, ma il tuo gruppo sceglie di andare avanti senza paura.



Un'altra trappola

Anche questa richiede Abilità, quindi si fa avanti nuovamente Lady Eryne. Tira ancora 3 dadi blu, guadagnando 3 successi. Il CM rivela la trappola Luce Maledetta, che richiede 4 successi.

Fallimento!

A causa di ciò, il membro del gruppo con il minor numero di dadi Attacco muore. Kadin ha solo 1 dado Attacco, ma ne guadagna altri 3 dalla sua carta Spada - quindi è salvo. Eryne ne ha 3, Dunbar 5 (3 di base più 2 rossi grazie alla presenza di due maghi nel gruppo), Mirin ne ha 2 e Slayer solo 1. Slayer muore atrocemente e va nella pila degli scarti, portando con se l'incontesimo posseduto. Un nuovo personaggio viene aggiunto alla Locanda.

La trappola viene scartata (non messa da parte) nel momento in cui ha fatto il suo danno. Ancora, il tuo gruppo può scegliere di fuggire prima che qualsiasi altra cosa venga rivelata - ma sono rimaste solo 3 carte e ti fai coraggio.



Due mostri

Il CM rivela Brine Spawn e Crusher. Come scritto sulla carta, il CM pesca una carta Oggetto, Kama, e la consegna a Crusher. Il CM è il primo ad agire e decide di attaccare con Brine Spawn. Il tuo gruppo lascia che Dunbar affronti l'attacco. Sfortunatamente, Brine Spawn tira bene - 5 successi! Dunbar accusa 5 ferite, le quali sono più che sufficienti per ucciderlo. Dunbar viene scartato e un nuovo Personaggio viene aggiunto alla Locanda dalla sacca.



Ora è il turno del tuo gruppo. Kadin tira un dado blu e due rossi per l'Attacco (grazie a Mkono-Djarat), quindi attacca Crusher, sperando di eliminarlo prima che possa fare del danno. Il tiro mostra... 2 successi. Non abbastanza! Crusher prende 2 ferite, e ora tira il suo attacco. Lady Eryne avanza per parare il colpo, sperando di sopravvivere all'attacco. Crusher su 6 dadi tira 3 successi. Egli usa la Kama e ritira un dado che ha mancato, ma dà risultato nuovamente mancato. Questo potrebbe essere sufficiente per uccidere Eryne, ma Mirin usa la sua Reazione per salvarla. Egli tira i suoi 6 dadi Santità ottenendo 4 successi. Una ferita è stata salvata e Eryne continua a vivere.



E' di nuovo il turno del gruppo per agire. Eryne attacca Crusher, ed è una completa disfatta. Nessun successo. Crusher non viene neanche scalfito. Questo potrebbe essere di nuovo il turno dei mostri, ma in questo round di combattimento tutti loro hanno già attaccato. Questo permette a Martin di agire, dato che la sua Reazione non è contata come azione all'interno del round di combattimento. Egli potrebbe attaccare o fuggire con il gruppo, ma sceglie di lanciare Benedizione, facendo aggiungere al gruppo un dado rosso per l'intero combattimento. La carta Preghiera si unisce a Mirin e non può essere lanciata ancora durante questo turno.



E' arrivata l'ora del successivo round di combattimento.

Brine Spawn attacca per primo ancora, e Eryne avanza per affrontare il colpo. Questa volta, Brine Spawn tira 3 successi. Eryne, già con due ferite, è spacciata. Viene scartata e un nuovo Personaggio viene aggiunto alla Locanda dal Mazzo Personaggi.

Ora è Kadin a pensare sul da farsi.

Palla di Fuoco!

Kadin tira 1 dado verdé, 4 blu e 1 rosso (grazie alla Benedizione)... tre volte. Ottiene 8 successi! Uno viene applicato a Crusher, uccidendolo. La Kama viene scartata e Crusher viene sommato agli XP del gruppo. Tre successi vanno a Brine Spawn. Un'altra uccisione! E un'altra carta Mostro per far aumentare gli XP del gruppo.



Ma ci sono ancora 4 ferite da applicare e sono rimasti in gioco solo Personaggi. Un successo viene applicato su Kadin, il quale rimane vivo. Le ultime 3 ferite vengono piazzate su Marin, il quale effettua un tiro su Santità riuscendovi, e quindi accusa solo 2 ferite, rimanendo vivo.

Con tutti i mostri morti, l'ultima carta viene rivelata - Guanti della Misericordia, un tesoro.

Ora tu devi fare una scelta. A quale personaggio del tuo gruppo sarebbe meglio affidare l'oggetto, per poterlo usare? Oppure metterlo al sicuro, guadagnando XP?

Le tue risposte a questo tipo di domande possono determinare la vittoria o la sconfitta...



TOMB CREDITS

Design: John Zinser

Development: Brent Keith

Creative Manager: jim pinto

Cover Art: Chris Seaman

Box Art: Steve Ellis, Jason Engle, Carl Frank, Jonathan Hunt

Graphic Design: Nate Barnes, Creative Instinct, Rodney Saenz

Production: Marcelo A. Figueroa, Leticia Hayler

Editing: Rob Hobart, Todd Rowland, Rob Vaux

Artists: Christopher Appel, Steve Argyle, Matthew S. Armstrong, Chris Arneson, Drew Baker, Stephen Bautista, Steven Belledin, Theresa Brandon, Heather Bruton, Jeff Carlisle, Matt Cavotta, Miguel Coimbra, Mike Conrad, Storn Cook, Ed Cox, Edwin David, Thomas Denmark, Adam Denton, Marko Djurdjevic, John Donahue, Cris Dornaus, Robert Andreas Drude, Randy Elliot, Steve Ellis, Jason Engle, Mark Evans, Edward Fetterman, Anthony Francisco, Carl Frank, Joachim Gmoser, Anthony Grabski, Daerick W. Gross, Daerick Gross, Sr., Paul Herbert, Bryan Heyboer, Vincent Hie, Phillip Hilliker, Jon Hodgson, David Horne, David Hudnut, Robert Humble, Jonathan Hunt, Lisa Hunt, Llyn Hunter, Mike Jackson, Hugh Jamieson, Jeremy Jarvis, Veronica V. Jones, Michael W. M. Kaluta, Merle Keller, Constantinos Koniotis, Doug Kovacs, Heather V. Kreiter, Edward James Krings, Stephanie Law, April Lee, Eric Lofgren, Chuck Lukacs, Craig Maher, Slawomir Maniak, Thomas Manning, Britt Martin, Malcolm McClinton, Gary W. McKee II, Jeff Menges, Dan Moenster, Monte Moore, Tony Moseley, William O'Connor, Glen Osterberger, Jim Pavelec, Ben Peck, Michael Phillippi, Mark Poole, Mike Raabe, Klaus Scherwinski, Chris Seaman, Steve Snyder, Carlos Taylor, Beth Trott, Luis Vasquez, Franz Vohwinkel, Kevin Wasden, Kenneth Waters, John Wigley, Brad Williams

Playtesters: Efrain Astorga, Jon Bancroft, Thomas Bang, Brian Bates, Jeremy Black, Ken Carpenter, Patrick Clark, Steve Collier, Neal Fischer, Thomas Hall, Frank Kallal, Richard Kane, Kyong Kim, Anthony Lakas, David Lepore, Jason Liang, David Miler, Tim Myers, Eric Norris, Richard Norris, Anthony Oshmago, Eric Plumb, Daniel Ray, Todd C. Rowland, John Seals, Daniel Stolp, Peter Vander Giessen, Robert Walker, Gabriel Watson, Rick Wischnef

The Grey Riders: Jim Eastman, Murl Harmon, Brian Peters, Dave Seay, Jon Seay, Paul Stachel, Jerry Stachel, Ken Villars

The Crew: Jay Cozzetto, Alan DeSalvio, Derek Meserve, Schey Morton, John Rotker

Dedication: "To my Mom, all that wasted time playing D&D actually paid off." Also dedicated to Gary Gygax, who opened the way to many tombs and adventures.

TRADOTTO DA:



PER:



La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

