







GLOOMHAVEN

Per Iniziare

GLOOMHAVEN - PER INIZIARE

Guida alla Preparazione della Prima Partita

1. Questa guida presuppone che abbiate già visto i componenti del gioco almeno una volta (elencati nella prima pagina del regolamento), defustellato tutto il cartone, ordinato tutto e, speriamo, trovato una buona soluzione di stoccaggio. Non aprite gli Archivi della Città o ovviamente altri componenti del gioco sigillati. Familiarizzate voi stessi con le regole ed assicuratevi di avere a portata di mano la scatola del gioco e tutti i suoi componenti.
2. Trovate il blocco delle schede del gruppo, prendete una scheda e compilate il nome del vostro gruppo.
3. Ogni giocatore sceglie una delle sei classi inizialmente disponibili (Brute , Tinkerer , Spellweaver , Scoundrel , Cragheart , and Mindthief ) ed apre le corrispondenti scatole del personaggio e della miniatura, quindi prende la plancia, il mazzo di carte abilità di livello 1 ed i cinque segnalini di quel personaggio. **Lasciate le carte modificatore di attacco dentro la scatola del personaggio!** (Quelle con le spade incrociate sul retro.)
4. Ogni giocatore prende quindi una scheda dal blocco delle schede del personaggio corrispondente alla classe scelta, compila il nome ed indica, nella sezione "Note - Oro", le 30 monete d'oro con cui ogni personaggio inizia.
5. Mescolate le carte missione personale. Ogni giocatore pesca casualmente due carte missione personale e ne sceglie una da tenere, rimettendo l'altra nel mazzo delle missioni personali (scegliete quella che pensate vada col personaggio da voi creato). Le missioni personali non devono essere tenute segrete, anche se possono esserlo, se i giocatori lo vogliono.
6. Ogni giocatore riceve un mazzo standard di 20 carte modificatore di attacco prese dalla scatola del gioco (quelle con le spade incrociate sul retro). Queste sono numerate per i giocatori da 1 a 4, con il numero nell'angolo in basso a sinistra di ciascuna carta, e sono formati ciascuno dalla seguenti carte: sei "+0", cinque "+1", cinque "-1" ed una singola "+2", "-2", "2x" e "Nullo".
7. Ogni giocatore prende un segnapunti per tenere traccia della propria esperienza corrente partendo da zero col disco di destra presente nella sezione blu, e della propria salute attuale partendo dal numero situato al di sotto dell'indicatore di livello 1 della propria pancia col disco di sinistra presente nella sezione rossa.
8. Separate gli eventi di viaggio dallo 01 al 30 dal mazzo degli eventi di viaggio, quindi mescolateli. Fate lo stesso per gli eventi di città dallo 01 al 30. Questi sono i vostri mazzi degli eventi di città e di viaggio di partenza. Rimettete il resto delle carte eventi di città e di viaggio nella scatola.
9. Create ora la fornitura di oggetti disponibili in città utilizzando tutte le copie degli oggetti standard dallo 001 allo 014. Rimettete il resto delle carte oggetto nella scatola.
10. Aprite il tabellone della mappa del mondo e mettetelo in mezzo ai giocatori se non lo avete già fatto, e leggete la metà superiore della prima pagina del Libro degli Scenari. Posizionate gli adesivi sul tabellone della mappa come indicato nel Libro degli Scenari.
11. **Facoltativo - Gioco di Ruolo:** ecco il momento ideale per impegnarsi in qualche gioco di ruolo. Poiché tutti i giocatori sono finiti in qualche modo alla Sleeping Lion, tutti possono usare le informazioni sul retro della plancia del proprio personaggio in combinazione con la propria missione personale per terminare con una storia di sfondo per il proprio personaggio. La missione personale potrebbe ancora essere tenuta segreta, naturalmente. Quindi esponete le vostre ragioni personali per essere lì.
12. **Facoltativo - Affrontare un evento di città:** pescate la carta superiore del mazzo degli eventi di città e leggete il lato frontale. Si noti che le carte evento hanno un contenuto su entrambi i lati e che il retro non deve essere letto finché la parte frontale non viene risolta.
13. Come scritto in fondo alla prima pagina del Libro degli Scenari, siete incoraggiati ad acquistare qualche oggetto utile prima di uscire, utilizzando le 30 monete d'oro iniziali di ciascun personaggio. Il Libro degli Scenari elenca alcuni oggetti raccomandati per ogni classe se non siete sicuri di cosa comprare. Ricordate che i giocatori non possono scambiare denaro od oggetti. Tracciate la quantità di denaro che avete speso nella propria scheda del personaggio.
14. Ora siete pronti a dirigervi al vostro primo scenario! Pescate una carta evento di viaggio e risolvetele. Poi mettete da parte il tabellone della mappa per fare spazio all'imminente scenario.

15. Preparate il tabellone come indicato nel primo scenario del Libro degli Scenari usando le tessere mappa **I1b**, **G1b** e **L1a**, come indicato dall'etichetta della mappa accanto alla configurazione dello scenario, incluse le tessere porta (le tessere mappa hanno etichette diverse da ciascun lato). Ponete i segnalini moneta e le altre tessere ambiente di lato. Queste devono essere poste sulla mappa solo quando la tessera stanza viene rivelata. Ogni giocatore deve collocare la miniature del proprio personaggio su un qualsiasi esagono di partenza vuoto nella prima stanza dello scenario.
16. Posizionate la Tavola delle Infusioni Elementali accanto alle tessere mappa in modo che sia facilmente visibile a tutti con tutti i sei dischi degli elementi in legno impostati nella colonna "Inerte". L'indicatore di round nella parte superiore della Tavola delle Infusioni Elementali non è necessario per il primo scenario.
17. Prendete il mazzo standard di 20 carte modificatore di attacco dei mostri (è identico al mazzo che i giocatori hanno ricevuto in precedenza eccetto che per la lettera "M" scritta nell'angolo in basso a sinistra invece di un numero), mischiatelo e posizionatelo accanto alle tessere mappa dello scenario. Tutti i mostri pescano da questo mazzo dei modificatori di attacco.
18. Trovate la carta statistiche del mostro per ogni mostro elencato nella parte inferiore della configurazione dello scenario (**Bandit Guard**, **Bandit Archer** and **Living Bones**). Ruotate o girate la carta in modo che mostri il livello impostato su 1 nell'angolo superiore sinistro della carta e posizionatela all'interno della busta delle statistiche del mostro.
19. Trovate i tre mazzi delle abilità dei mostri etichettate con **Guard**, **Archer** e **Living Bones**, contenenti 8 carte ciascuno, mischiateli e posizionateli accanto alla corrispondente carta statistiche del mostro.
20. Trovate gli stendees per ogni tipo di mostro e metteteli in un punto facilmente raggiungibile.
21. Posizionate i mostri nella stanza di partenza indicata dalla configurazione dello scenario in base al numero di giocatori. Non dimenticate di scegliere casualmente gli stendees quando li posizionate. Gli stendees dei mostri hanno ciascuno un numero per determinare l'ordine in cui agiscono durante il turno.
(Il lato superiore sinistro di un esagono - od angolo a seconda della rotazione della tessera mappa - indica quale tipo di mostro viene posizionato su questo esagono per due personaggi, il lato superiore destro per tre personaggi, e il lato inferiore dell'esagono per quattro personaggi. **Nero** indica che il mostro non è presente, **bianco** indica che è presente un mostro normale, ed **oro** indica che è presente un mostro elite. I mostri normali devono essere posizionati sulla mappa con i loro corrispondenti stendees in basi bianche, ed i mostri elite devono essere posizionati in basi oro.)
22. Leggete il testo introduttivo fornito con il primo scenario "**Black Barrow**" fino a raggiungere il paragrafo separato con un "1" cerchiato in rosso. Questi sono punti di storia aggiuntivi che vengono letti solo quando si entra nel corrispondente esagono sul tabellone.
23. Ogni giocatore riceve casualmente in segreto due carte obiettivo di battaglia e ne sceglie una da tenere, scartando l'altra. I giocatori possono tenere traccia dei propri progressi negli obiettivi di battaglia appuntandosi se necessario, e dovrebbero mantenere segreti i propri obiettivi di battaglia l'uno dall'altro fino al termine dello scenario.
24. Quindi tutti decidono quali oggetti equipaggiare tra quelli che posseggono e li posizionano nella zona designata sotto la loro plancia del personaggio (aggiungendo carte -1 al mazzo dei modificatori di attacco quando applicabile).
Ogni personaggio può equipaggiare solo un oggetto **testa** (👤), un oggetto **corpo** (👤), un oggetto **gambe** (👤), fino a due oggetti **ad una mano** (👤) OPPURE un oggetto **a due mani** (👤), ed un numero di **oggetti piccoli** (👤) pari alla metà del proprio livello, arrotondato per eccesso. I personaggi non possono possedere più di una copia di una qualsiasi carta oggetto.
25. Infine ogni giocatore sceglie le carte abilità con cui vorrebbe iniziare lo scenario dalla riserva di quelle a lui disponibili. Poiché questo dovrebbe essere il vostro primo scenario, la mano di un giocatore dovrebbe essere formata solo dall'insieme di carte abilità di livello 1 (👤) previste per la classe del personaggio. Una volta che un giocatore diventa familiare con la classe, può iniziare a sostituire le carte di livello 1 (👤) con quelle più complesse di livello X (👤). Ricordate che la dimensione massima della mano di ogni giocatore è indicata nella plancia del personaggio!
26. Divertitevi!