

# GLOOMHAVEN

*Guida Rapida*

## Introduzione

**Gloomhaven** è un gioco cooperativo in cui i giocatori combattono mostri ed avanzano nei propri obiettivi individuali. Il gioco è pensato per essere giocato come parte di una campagna, in cui un gruppo di giocatori utilizzerà il Libro degli Scenari allegato per concatenare una serie di avventure e sbloccherà, mentre progredisce, nuovi contenuti per il gioco. Qualunque scenario rivelato, tuttavia, può anche essere utilizzato come esperienza estremamente variabile a sé stante.

Questa guida presuppone che abbiate già visto i componenti del gioco almeno una volta, 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.

## Componenti

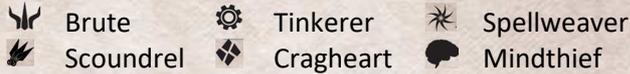
1 Regolamento	18 Miniature dei Personaggi	47 Schede Statistiche dei Mostri	24 Carte Obiettivo di Battaglia	50 Segnalini Moneta
		 Standard 34x Boss 13x		 10x 40x
1 Libro degli Scenari	17 Plance dei Personaggi	6 Buste Statistiche dei Mostri	24 Carte Missione Personale	46 Segnalini Danno
				 28x 12x 6x
1 Archivi della Città	504 Carte Abilità dei Personaggi	150 Carte Evento	9 Carte Scenario Casuale	10 Segnalini Esperienza (XP) Generica
				
1 Tabellone Mappa	457 Carte Modificatore di Attacco	253 Carte Oggetto	40 Carte Dungeon Casuale	4 Segnapunti HP/XP
		 Viaggio 69x Città 81x	 Dungeon 20x Mostri 20x	
30 Tessere Mappa a doppia faccia	240 Standees Mostri	6 Dischi Elemento in Legno	4 Carte Riferimento per il Giocatore	12 Segnalini Numerati
				
155 Tessere Ambiente a doppia faccia	232 Carte Abilità dei Mostri	1 Tavola delle Infusioni Elementali	32 Segnalini Evocazione	17 Blocchi Schede dei Personaggi
			 Evocazioni 16x Indicatori 16x	
	35 Scatole dei Personaggi	1 Segnalino Round	60 Segnalini Stato	1 Blocco Schede del Gruppo
	 24 Supporti di Plastica 8x 16x			
			85 Segnalini Personaggio	3 Buste Sigillate
				
				4 Fogli Adesivi
				

## Preparazione

- 1 Trovate il blocco delle schede del gruppo, prendete una scheda e compilate il nome del vostro gruppo.

Party Sheet		Reputation	Shop Price Modifier
Name:		+20	-5
		+19	
		+18	
		+17	
		+16	-4

- 2 Ogni giocatore sceglie una delle sei classi inizialmente disponibili:



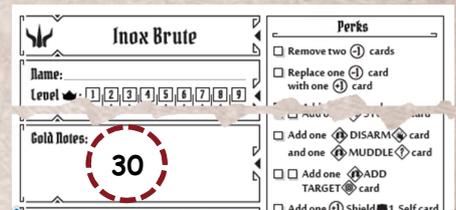
Apri poi le corrispondenti scatole del personaggio e della miniatura, quindi prende la plancia, il mazzo di carte abilità di livello 1 ed i cinque segnalini di quel personaggio.



Lasciate le carte modificatore di attacco dentro la scatola del personaggio! (Quelle con le spade incrociate sul retro.)



- 3 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" ("Gold Notes"), le 30 monete d'oro con cui ogni personaggio inizia.



- 4 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.



Pescare 2 carte  
Tenere 1 carta

- 5 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".



- 6 Ogni giocatore prende un segnalpunti 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.

HP: consultate la plancia del personaggio



- 7** 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.



- 8** 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.



- 9** 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.



- 10** **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.

- 11** **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.

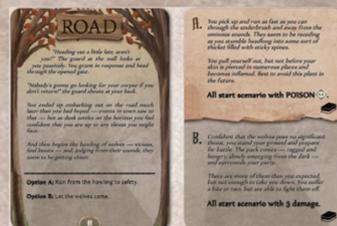


- 12** Come scritto in fondo alla prima pagina del Libro degli Scenari, siete incoraggiati ad acquistare qualche oggetto utile prima di uscire, utilizzando le 30 monete d'oro iniziali di ciascun personaggio.

Il Libro degli Scenari elenca alcuni oggetti raccomandati per ogni classe se non siete sicuri di cosa comprare. Ricordate che i giocatori non possono scambiarsi denaro od oggetti. Tracciate la quantità di denaro che avete speso nella vostra scheda del personaggio.

- Brute:** Boots of Striding (Item 001), Minor Healing Potion (Item 012)
- Tinkerer:** Eagle-Eye Goggles (Item 006)
- Spellweaver:** Cloak of Invisibility (Item 005), Minor Power Potion (Item 014)
- Scoundrel:** Leather Armor (Item 004), Minor Stamina Potion (Item 013)
- Mindthief:** Poison Dagger (Item 011), Minor Stamina Potion (Item 013)
- Cragheart:** War Hammer (Item 010)

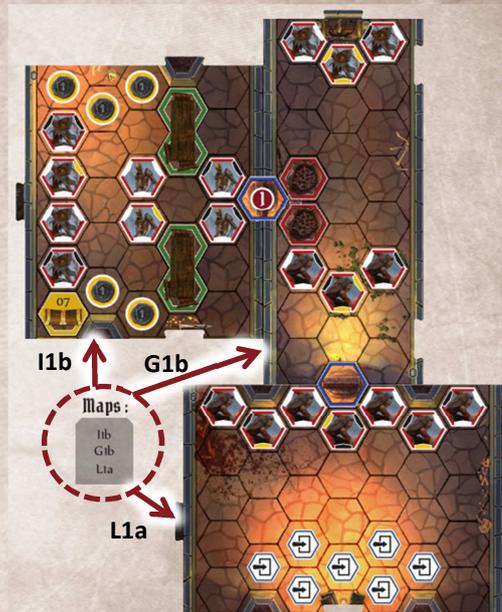
- 13 Ora siete pronti a dirigervi al vostro primo scenario! Pescate una carta evento di viaggio e risolvetela. Poi mettete da parte il tabellone della mappa per fare spazio all'imminente scenario.



Pescare  
1  
carta



- 14 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.

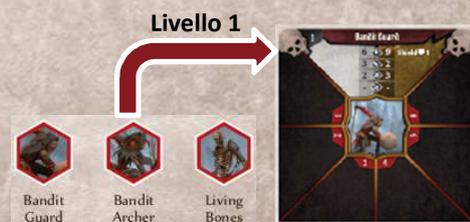
- 15 Posizionate la Tavola delle Infusioni Elementali accanto alle tessere mappa in modo che sia facilmente visibile a tutti con tutti i sei dischi degli elementi in legno impostati nella colonna "Inerte". L'indicatore di round nella parte superiore della Tavola delle Infusioni Elementali non è necessario per il primo senario.



- 16 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.



- 17 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.



- 18 Trovate i tre mazzi delle abilità dei mostri etichettate con **Guard**, **Archer** e **Living Bones**, contenenti 8 carte ciascuno, mischiateli e posizionatele accanto alla corrispondente carta statistiche del mostro.



3 mazzi da 8x

- 19 Trovate gli stendees per ogni tipo di mostro e metteteli in un punto facilmente raggiungibile.



- 20 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.)



Priorità di attivazione (ordine crescente)

- 21 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.

Introduzione

Punti aggiuntivi

Conclusione

22 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.



Pescare 2 carte  
Tenere 1 carta



23 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.



1x Testa



1x Corpo



1x Gambe



2x Una Mano o 1x Due Mani

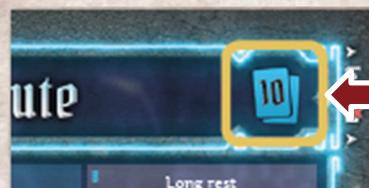


½ Livello x Oggetto Piccolo

24 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!



Dimensione massima della mano



Ora siete pronti per divertirvi a

