









Le Case della Follia (seconda edizione)

Riassunto regole by TheHurricane25

TURNO INVESTIGATORI (2 azioni a testa, nessun ordine di gioco preciso)

AZIONI (L'investigatore può scegliere le seguenti azioni, nell'app indicate con)

- ✦ **Attacco:** l'investigatore può attaccare un mostro raggiungibile a scelta, con un'arma, a mani nude o con un incantesimo di attacco.
- ✦ **Esplorazione:** l'investigatore può rivelare una stanza adiacente. Può essere effettuata solo se si trova nella stessa casella o in una adiacente.
- ✦ **Furto:** l'investigatore può impossessarsi di qualsiasi oggetto di un altro investigatore nella sua stessa casella. Sceglie una delle abilità (; ; ) ed entrambi gli investigatori effettuano la prova su di essa. Chi compie l'azione può prendere tanti oggetti in più per quanti successi ha effettuato rispetto l'altro investigatore. Per il risultato pari l'azione è soppressa.
- ✦ **Incendio:** l'investigatore può appiccare un incendio nella sua casella o in quella adiacente. Può farlo solo se possiede una *Fonte di Luce*. Deve selezionare l'azione *Incendia* nell'app.
- ✦ **Interazione:** l'investigatore usa l'azione per interagire con la persona o l'oggetto nella sua casella.
- ✦ **Movimento:** l'investigatore può usare l'azione di movimento per muoversi di massimo due caselle. L'azione di movimento può essere interrotta e ripresa dopo un'altra azione. Se si cerca di uscire da una casella con un mostro dovrà prima affrontare la *Prova Eludere*.
- ✦ **Ricerca:** l'investigatore interagisce con il segnalino ricerca solo se si trova nella sua casella.
- ✦ **Scambio:** l'investigatore può scambiare un qualsiasi numero di oggetti unici, oggetti comuni e incantesimi a ogni altro giocatore nella sua casella e riceverne a sua volta.
- ✦ **Spinta:** l'investigatore può spingere un altro investigatore o un mostro presente nella sua casella. Sceglie il mostro o l'investigatore (decidendo se è d'accordo o meno) da spingere. La robustezza (numero in rosso) del mostro determina la difficoltà della prova, mentre per un investigatore non consenziente è di  +1. Se si fallisce la prova l'azione viene soppressa, mentre se viene superata il bersaglio si sposta di una casella nella direzione scelta e l'investigatore può muoversi di 1 casella verso la casella scelta.
- ✦ **Utilizzo:** Utilizzare le carte che richiedono l'uso di un'azione (specificato sulla carta con )
- ✦ **Barricare:** l'investigatore può spostare una barricata presente nella sua casella per bloccare una porta o un passaggio segreto oppure per allontanarla da porte o passaggi. Si può provare a muovere una barricata dall'altro lato di una porta o passaggio, essendo adiacenti alla casella ma non nella stessa stanza, effettuando una prova  e ottenendo due o più successi . Un mostro che tenta di muoversi una barricata può distruggerla seguendo questi passi:
 - a) Determinare i dadi da tirare data dal valore Forza del mostro (numero in rosso) più eventuali dadi aggiunti da altri effetti come le capacità del mostro.
 - b) Si tirano i dadi del mostro, con due o più successi  la barricata è scartata e il mostro si muove normalmente.

CONDIZIONE (Non si possono avere più carte della stessa condizione)

- Quando si ottiene una condizione se ne prende una carta corrispondente e la si pone a faccia in su.
- Alcune condizioni hanno due facce. Non si può guardare il retro della carta se non viene richiesto da un effetto.

DANNO E ORRORE

- Tutti i danni e gli orrori vanno pescati a faccia in su a meno che non sia specificato diversamente.

FERITO (Quando si subiscono un ammontare di danni pari o superiore alla propria Salute)

- Si ottiene 1 carta condizione *Ferito* e scarta tutte le carte danno a faccia in giù
- Quando un investigatore *Ferito* subisce un ammontare di danni pari o superiore alla propria Salute, viene eliminato.




IMPAZZITO (Quando si subiscono un ammontare di orrori pari o superiore alla propria Sanità Mentale)

- Si ottiene 1 carta condizione *Impazzito* e scarta tutte le carte orrore a faccia in giù
- Non si può rivelare il retro della sua carta, a meno che un effetto non specifichi diversamente
- Quando un investigatore *Impazzito* subisce un ammontare di orrori pari o superiore alla propria Sanità Mentale, viene eliminato.


GITTATA (Effetti come *Attacchi a distanza*, prove di orrore gli effetti dei mostri dipendono da gittata)

- La gittata massima è di 3 caselle
- Non si calcola oltre porte o muri, se non specificato diversamente
- Si può calcolare attraverso i *bordi invalicabili* (linee tratteggiate bianche o gialle)

INCENDIO

- Quando si entra in un casella con incendio si subisce 1 danno a faccia in giù
- Se si compiono azioni diverse da quelle di movimento si subisce 1 danno a faccia in giù
- Ogni azione soppressa comporta 1 danno a faccia in giù
- Con un azione  , l'investigatore può cercare di estinguere l'incendio effettuando una prova  e per ogni successo  può eliminare un segnalino incendio dalla casella dove si trova o da quella in cui si muove con la seguente azione o successivamente nel round
- L'incendio si propaga di 1 casella adiacente a una con il segnalino incendio

INDIZIO

- Non possono essere scambiati o lasciati cadere
- Utilizzabili per avere un successo  al posto delle facce indagini
- Utilizzabili per avere mosse aggiuntive nella risoluzione di un rompicapo

NEGARE (Una prova include "nega" e l'icona abilità)

- Ogni successo  previene 1 danno o 1 orrore

OSCURITA'

- Nella casella con oscurità non si possono convertire indizi
- Si ignora con *Fonte di Luce* (anche lasciata a terra) o *Incendio*

PROVA DI ORRORE

- Si effettua contro il mostro con il valore di Orrore maggiore (numero blu) entro gittata

ELIMINATO

- Tutti gli oggetti vengono lasciati a terra nella casella e la miniatura viene eliminata dal gioco
- Gli investigatori hanno un'unica *Fase Investigatori* aggiuntiva per completare l'indagine altrimenti perdono la partita

Oltre la Soglia

SEGNALINO CHIAVE (*Alcuni effetti richiedono di collocare dei segnalini chiave su alcuni oggetti*)

- Un oggetto con segnalino chiave ottiene i tratti *Chiave e Reperto*
- Un oggetto con segnalino chiave non può essere scartato

Le Strade di Arkham

ELISIR

- Si pesca una carta random Elisir e non si può guardare il dorso, a meno che un effetto non lo richieda
- Si risolve subito l'effetto scritto sulla carta
- Le carte scartate tornano al mazzo

MIGLIORAMENTI

- Si pesca il token della caratteristica precisata o a sua scelta
- Si migliora di uno la caratteristica e non si possono accumulare più di un token per caratteristica

La Loggia del Crepuscolo

CONTENIMENTO

- Se un mostro è nella zona con Contenimento non bisogna fare la prova di evasione
- Si possono piazzare più contenimenti