



SEPTIMA

ROBIN HEGEDŰS
illustrated by VILLŐ FARKAS

REGOLAMENTO



MINDCLASH
GAMES

INTRODUZIONE

Felice di vedervi, compagne Streghe! Sono contenta che abbiate risposto alla mia chiamata così numerose. Ascoltate le mie parole: Gli Spiriti sono venuti a farmi visita nei miei sogni. Il mio tempo sta finendo e presto dovrò conferire a una di voi il mio titolo di Septima, guida di tutte le Streghe al Mondo. Tra un anno, al Sabba delle Streghe, chi è più saggia tra di voi erediterà l'intera mia conoscenza. Ora andate, poiché il vostro compito è immane e il tempo breve! Potrete chiedere consiglio al mio fidato Corvo. È l'uccello più intelligente che abbia mai conosciuto, anche se...



CRAAA! Puoi scommetterci che sono il più intelligente! Avanti, birbantelli, Nonnina vuole fare un pisolo; lasciate che vi mostri Noctenburg e che vi spieghi come stanno le cose.



...Vorrei che mostrasse un minimo di educazione. Almeno per una volta.

COMPONENTI

COMPONENTI COMUNI



1 **Tabellone Principale** (a doppia faccia)



1 **Plancia Rituale**



1 **Sacchetto del Processo**



1 **Riepilogo del Processo e del Punteggio**



1 **Calderone delle Pozioni**

6 SEGNALINI PAZIENTE



2 **Pazienti Ciechi**

2 **Pazienti Infetti**

2 **Pazienti Paralizzati**



12 **Indicatori Incantesimo**



1 **Indicatore Stagione**



1 **Indicatore Fase Lunare**



1 **Indicatore Passo del Turno**



16 Meeple Cittadino Infuriato



1 Dado del Cacciatore



5 Pedine Cacciatore



5 Indicatori Ingrediente Lunare (Bacca, Teschio, Erba Medicinale, Fungo, Radice)



9 Indicatori Azione Septima



24 Tessere Strega



80 Segnalini Ingrediente (16 per tipo: Bacca, Teschio, Erba Medicinale, Fungo, Radice)



1 Segnalino Prima di Turno



6 Tessere Edificio (retro di 2 tipi)



56 Segnalini Pozione (8 per ciascuna tipologia)



3x10 Carte Incantesimo

(3x2 Punteggio e 3x8 Normali)

In 3 colori: Terra (verde), Aria (blu), Fuoco (rosso)



48 Segnalini Saggezza

(30x "1" Saggezza, 10x "5" Saggezza, 8x "10" Saggezza)



9 Carte Libro degli Oracoli



8 Carte Prologo



16 Cristalli



8 Segnalini Portafortuna



1 Blocchetto Segnapunti



1 Tessera Septima Sovrapponibile per partite a 2

◆◆◆ COMPONENTI CONGREGA ◆◆◆

IN 4 DIVERSI COLORI



1 Plancia Congrega



9 Carte Azione



1 Pedina Guida



1 Indicatore
Tracciato Rituale



6 Meeple
Cittadino Alleato

IN COLORE NEUTRO



3 Indicatori
Tracciato Paziente

1 Indicatore del
Sospetto



1 Scheda di Riferimento

(doppia faccia: Preparazione del Prologo
e Pozioni, Svolgimento della Stagione)

Trovi l'elenco dei componenti per il Solitario a pagina 24.



Oh, sì, cartoncino! Io adoro giocare con la carta e spargerla da tutte le parti! Ma cosa stai facendo, organizzzi tutti i pezzi in pile ordinate? Suvvia, chi farebbe mai una cosa del genere?

I seguenti componenti sono da considerarsi **illimitati** (nell'improbabile caso in cui non ve ne siano a sufficienza, potete utilizzare qualunque segnalino sostitutivo): Cristalli, segnalini Ingrediente, segnalini Portafortuna, segnalini Pozione e segnalini Saggezza.

I Meeple Cittadino Alleato e Infuriato, al contrario, sono rigorosamente **in numero finito**.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Sei la guida di una potente congrega di streghe, e tenti di acquisire la maggiore saggezza possibile lungo le quattro stagioni della partita e divenire di conseguenza la nuova Septima.

Per raggiungere il tuo scopo dovrai cucinare pozioni, guarire gli ammalati, eseguire rituali per ottenere potenti incantesimi, seguire le indicazioni del tuo Libro degli Oracoli e molto altro.

Durante la partita giocherai carte azione. Le azioni svolte insieme a un'altra congrega saranno più potenti, ma solleveranno anche maggiori sospetti e aumenteranno il rischio di cadere preda degli implacabili cacciatori di streghe. Al termine di ogni stagione si terrà un processo alle streghe, e dovrai influenzare l'opinione della gente del posto per salvare dall'esilio l'accusata del momento – chissà, magari potrebbe persino unirsi alla tua congrega in segno di gratitudine!

MODALITÀ DI GIOCO

Septima ha due modalità di gioco: Base e Completa. Per le prime partite ti consigliamo la Modalità Base: una versione semplificata che riduce il numero di componenti. La Modalità Completa prevede invece l'utilizzo di tutti i componenti, aggiunge qualche regola e vi pone dinanzi a un maggior numero di scelte. Tutte le regole e i componenti riservati alla Modalità Completa mostrano il simbolo della Modalità Completa ☉.

Septima prevede anche una modalità Solitario. Le relative regole sono spiegate alla fine del Regolamento. Per la modalità Solitario esegui la preparazione di una partita a 2, leggi le regole della Modalità Completa e poi prosegui con la lettura della preparazione e delle regole specifiche per il Solitario da pagina 25.



Se sei uno studioso navigato, temprato da lunghe e tortuose avventure, potresti volerti immergere direttamente nella Modalità Completa; ma attenzione! Si dà il caso che anche io sia uno studioso navigato, e si dà il caso che anche io abiti qui. Eppure, se fossi al tuo posto, di certo non lo farei! CRAAA!

PREPARAZIONE

COMPONENTI DA ESCLUDERE NELLA MODALITÀ BASE

Per giocare alla Modalità Base non avrai bisogno dei seguenti componenti.

Identifica i seguenti gruppi di componenti e **riponili tutti** nella scatola del gioco.

- ✦ Plancia Rituale
- ✦ Tessere Edificio
- ✦ Carte Incantesimo
- ✦ Indicatori del Tracciato Rituale (uno per ogni colore)
- ✦ Indicatori Incantesimo

Identifica poi i seguenti gruppi di componenti, e riponi nella scatola del gioco i singoli componenti raffiguranti il simbolo della Modalità Completa ☉; utilizza i componenti rimasti.

- ✦ 6 Tessere Strega
- ✦ 1 Indicatore Azione Septima *Ritual* (non presenta il simbolo della Modalità Completa!)
- ✦ 4 Carte Azione *Ritual* (una per ogni colore)
- ✦ 5 Carte Libro degli Oracoli



PREPARAZIONE DEL TABELLONE PRINCIPALE

- 1 Posiziona il **Tabellone Principale** al centro del tavolo, e decidi quale modalità giocare. Se scegli la Modalità Completa, utilizza il lato raffigurante il simbolo della Modalità Completa ☯ nell'angolo superiore destro. Se scegli la Modalità Base, utilizza l'altro lato. Il Tabellone Principale raffigura la mappa di Noctenburg e i boschi circostanti.
- 2 La partita comincia in Autunno. Posiziona l'**Indicatore Stagione** (a) sullo spazio Autunno (il 1°) 🍁 del Tracciato Stagione. Posiziona l'**Indicatore Fase Lunare** (b) sul primo spazio del Tracciato Fase Lunare. Posiziona un **Segnalino Ingrediente Lunare** (c) preso casualmente su ciascuno spazio Ingrediente lungo il Tracciato Fase Lunare.

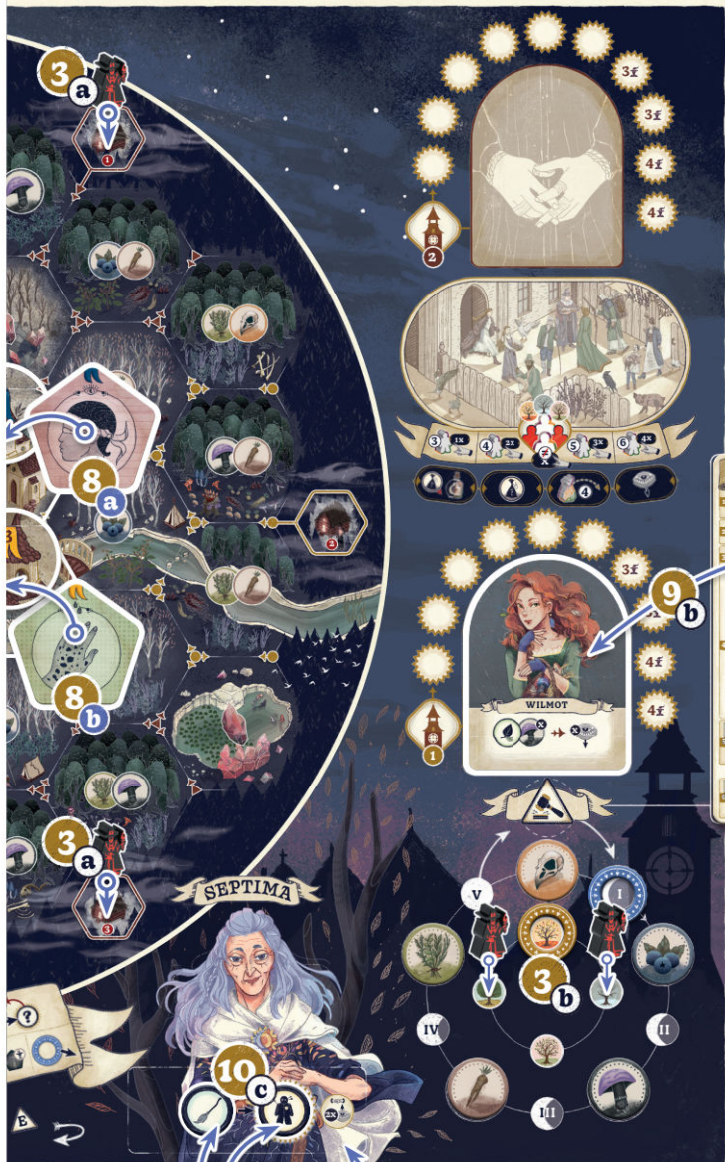


- 3 Posiziona una **Pedina Cacciatore** (a) su ciascuno dei Capanni del Tabellone Principale con i numeri 1, 3 e 5. Posiziona un Cacciatore (b) sugli spazi Inverno (il 2°) 🌨 ed Estate (il 4°) ☀ del Tracciato Stagione.
- 4 Posiziona l'**Indicatore Passo del Turno** sullo spazio A del Tracciato Passo del Turno.
- 5 Posiziona il **Calderone delle Pozioni** vicino al Tabellone Principale. Forma una pila separata per ciascuna tipologia di Pozione e posizionala sullo spazio corrispondente del Calderone delle Pozioni.
- 6 Forma una riserva comune di **Segnalini Ingrediente, Cristalli e Segnalini Portafortuna**; posiziona i Meeple Cittadino Infuriato vicino al Tabellone Principale.
- 7 Mescola i 6 **Segnalini Paziente** e forma una pila a faccia in giù vicino al Tabellone Principale. Pesca 4/5/6 Segnalini Paziente a faccia in giù rispettivamente in una partita a 2/3/4 partecipanti.
- 8 Individua le 6 **Caselle Villaggio** al centro della mappa raffiguranti una bandierina gialla 🚩 o blu 🚩, ciascuna numerata da "1" a "6". Posiziona il primo Segnalino Paziente sulla Casella Villaggio con il



numero più basso che abbia una bandierina del medesimo colore del segnalino ("1" per il giallo e "2" per il blu). Pesca il Segnalino Paziente seguente e controlla il colore della bandierina; individua la Casella Villaggio di quel colore successiva **in senso orario** rispetto al primo segnalino posizionato, e posiziona il nuovo Segnalino Paziente. Posiziona il resto dei Segnalini Paziente in questo modo.

ESEMPIO DI PREPARAZIONE: In una partita a 3 partecipanti, pesca 5 Segnalini Paziente. Il primo è un Paziente Cieco con la bandierina blu (a) – posizionalo quindi nella Casella Villaggio con la bandierina blu e il numero "2". Il secondo è un Paziente Infetto con la bandierina gialla (b) – posizionalo quindi nella Casella Villaggio successiva con una bandierina gialla: quella con il numero "3". Il Paziente seguente è un Cieco con la bandierina gialla (c) – posizionalo sulla Zona con il "5". Gli ultimi due Pazienti sono entrambi Paralizzati e mostrano rispettivamente la bandierina blu (d) e gialla (e) – posizionali quindi sulle Caselle Villaggio con i numeri "6" e "1".



TRIAL RESOLUTION

Place Angry Citizens into the Chamber based on all players' Suspicion tracks and from the Patrons (if any).

Put the Citizens from the Crowd into the Trial bag.

Put the empty Patrons in the Chamber with Citizens randomly drawn.

MORE LOYAL THAN ANGRY CITIZENS: SUCCESS.

The player with the most Loyal Citizens in the Chamber:

- Scans 3 Witnesses
- Adds the Witch on Trial to their Coven
- Recalls 2 Loyal Citizens

FEWER OR EQUAL LOYAL THAN ANGRY CITIZENS: FAIL.

The Witch on Trial is exiled. Return them to the box.

Return all Citizens in the Chamber and Bag to the Crowd.

The Trial Winner Sees 2 Loyal Citizens in the Chamber.

If there is a Witch in the 1st Chamber, repeat steps 2-5 in the 2nd Chamber.

Reveal 1 Loyal Patron on the Patrol (see Patrol at End of Session (Gamebook page 12)). Flip this Aid (End of the Game).

9 Prepara il Primo Tribunale.

- a** Mescola le **Tessere Strega** e forma una pila a faccia in giù accanto al lato destro del Tabellone Principale, vicino al Primo Tribunale **1**.
- b** Rivela la prima Tessera Strega e posizionala sul Primo Tribunale.
- c** Posiziona il **Sacchetto del Processo** vuoto vicino alla Zona Folla **4** sul Tabellone Principale.
- d** Posiziona il **Riepilogo del Processo e del Punteggio** vicino al Tabellone Principale con il lato "Trial Resolution" visibile.

Solo partite a 2!



- 10** Prepara gli **Indicatori Azione Septima** nella Zona Septima sul Tabellone Principale.
 - a** Se stai giocando una partita a 2, posiziona la **Tessera Septima Sovrapponibile per Partite a 2** sulla Zona Septima.
 - b** Mescola gli Indicatori Azione Septima e forma una pila a faccia in giù da posizionare nelle vicinanze.
 - c** Rivela i primi due indicatori e posizionali sui due spazi Azione Septima della Zona Septima.
- 11** Mescola le **Carte Prologo** e forma una pila a faccia in giù.
- 12** Posiziona il **Dado del Cacciatore** vicino al Tabellone Principale.

MODALITÀ COMPLETA PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

MODALITÀ COMPLETA

13 Prepara le **Tessere Edificio**.

- Dividi le 6 Tessere Edificio in 2 pile in base al retro (bronzo o oro).
- Pesca casualmente 1 Tessera Edificio dalla prima pila e posizionala sulla Casella Villaggio del Tabellone Principale raffigurante il simbolo Edificio corrispondente (bronzo o oro); ripeti l'operazione con la seconda pila. Riponi nella scatola le Tessere Edificio rimanenti.



14 Posiziona la **Plancia Rituale** sul lato sinistro del Tabellone Principale.

15 Prepara le **Carte Incantesimo** nella parte inferiore della Plancia Rituale.

- Dividi le Carte Incantesimo in tre mazzi in base all'elemento sul dorso: 10 Terra (verde), 10 Aria (blu) e 10 Fuoco (rosso).
 - Per ogni mazzo, individua le 2 Carte Incantesimo Punteggio (decorate da una cornice di icone Saggezza sul fronte), mescolale separatamente e posizionale a faccia in su sugli spazi dei corrispondenti elementi sulla Plancia Rituale.
 - Mescola le Carte Incantesimo rimanenti (Normali) e posiziona ciascuno dei tre mazzi a faccia in giù nello spazio sotto alla Carta Incantesimo Punteggio dello stesso elemento. Posiziona la prima carta di ciascun mazzo a faccia in su nello spazio sotto al rispettivo mazzo.
 - Rivela poi la prima carta di ciascun mazzo.
 - Dovrebbero ora esserci 9 Carte Incantesimo visibili: 3 per ciascun elemento.
- 16 Posiziona gli **Indicatori Incantesimo** vicino alla Plancia Rituale.




Wow, guardate quanti Incantesimi gagliardi! Se potessi metterci le mani addosso, li lancerei a destra e a manca! È un vero peccato che io non abbia mani.

◆◆ PREPARAZIONE CONGREGA ◆◆

Ogni partecipante sceglie un colore tra quelli disponibili ed esegue le seguenti operazioni.

- Prendi in mano le 9 **Carte Azione** del tuo colore.
- Prendi una **Plancia Congrega**. Se hai scelto la Modalità Completa, utilizza il lato della plancia raffigurante il simbolo della Modalità Completa nell'angolo superiore destro. Se hai scelto la Modalità Base, utilizza l'altro lato.
- Prendi 6 **Cittadini Alleati** del tuo colore e forma una riserva personale posizionandoli vicino alla tua Plancia Congrega. Posiziona 1 Cittadino Alleato nella Zona Folla del Tabellone Principale.
- Prendi un **Indicatore Tracciato Paziente** di ciascun colore e posizionalo nello spazio inferiore del **Tracciato Paziente** corrispondente, in alto a destra sulla tua Plancia Congrega. Questi tracciati rappresentano la gratitudine ottenuta durante la partita dai cittadini che hai curato.
- Prendi un **Indicatore del Sospetto** e posizionalo nello spazio raffigurante l'icona Sospetto (e il valore "2") del tuo **Tracciato del Sospetto**, sul lato sinistro della tua Plancia Congrega. Questo tracciato mostra quanto sospetto la tua Congrega desta agli occhi della cittadinanza.

- 6** Pesca una carta **Libro degli Oracoli**, che presenta quattro obiettivi segreti che la tua Congrega può completare. Tienila nascosta durante la partita. (Consulta in dettaglio la lista delle carte Libro degli Oracoli a pagina 34.)
- 7** Ottieni le tue **Tessere Strega** iniziali. Questi misteriosi personaggi saranno i primi membri della tua Congrega.
- a** Nella Modalità Base pesca casualmente 2 Tessere Strega e posizionale su due spazi qualunque della tua **Congrega**, al centro della Plancia Congrega.
- b** Nella Modalità Completa  effettua un draft delle Tessere Strega iniziali.

MODALITÀ COMPLETA

- i** Ogni Congrega pesca 4 Tessere Strega.
- ii** Scegli una tessera e passa le restanti 3 alla Congrega alla tua destra.
- iii** Scegli un'altra tessera e passa le restanti 2 alla Congrega alla tua destra.
- iv** Scegli un'ultima tessera e riponi la rimanente nella scatola.
- v** Posiziona 2 delle 3 Tessere Strega scelte su due spazi qualunque della tua **Congrega**, al centro della Plancia Congrega.
- vi** Mescola tutte le Tessere Strega restanti e posizionale a faccia in giù **sopra** alla pila di Tessere Strega.

- 8** Prendi una **Scheda di Riferimento**. Mostra le ricette per le Pozioni da un lato (tienilo visibile per il momento) e un riassunto del flusso di gioco dall'altro.
- 9** Pesca 2 **Carte Prologo** per stabilire le tue risorse iniziali. Le Carte Prologo hanno una parte superiore e una inferiore. **Tieni entrambe le carte in modo che il numero di riferimento sia visibile nella parte superiore** e disponile alla sinistra della tua Scheda di Riferimento in modo che la parte superiore di una carta copra la parte inferiore dell'altra o che la parte inferiore di una carta copra la parte superiore dell'altra. In ogni caso dovrebbero essere visibili 3 sezioni. Procedendo dalla sezione in alto a quella in basso, ottieni il primo bonus (in alto) tre volte, il secondo bonus (al centro) due volte e il terzo bonus (in basso) una volta. (Attenzione: quando il bonus prevede una scelta tra Ingredienti, **puoi** scegliere un Ingrediente diverso per ogni ripetizione). Posiziona tutti gli Ingredienti, le Pozioni e i Cristalli nel tuo **Inventario**, nella parte inferiore della Plancia Congrega. Se la Carta Prologo prevede un Cittadino Alleato, posizionalane uno del tuo colore nella Zona Folla del Tabellone Principale.

Se sei paralizzato dall'analisi delle possibili opzioni, posiziona semplicemente la prima carta sopra la metà superiore della seconda carta, indipendentemente da quello che mostrano. È difficile prendere una decisione completamente sbagliata, dalle nostre parti!

1 Libro degli Oracoli

2 Tessere Strega iniziali

3 Folla

4 Inventario

5 Tracciato Sospetto

6 Schede di Riferimento

7 Congrega

8 Schede di Riferimento

9 Carte Prologo

Tracciati Paziente

Tracciato Sospetto

Congrega

Inventario



ESEMPIO DI CARTE PROLOGO: Scegli di posizionare le carte così che la parte inferiore della carta sopra copra la metà superiore di quella sotto. Scegli per tre volte di ricevere una Bacca o un'Erba Medicinale, e ottieni 2 Cristalli e 1 Unguento del Volo.

- 10 La Congrega la cui guida ha più di recente preparato un cocktail riceve il **Segnalino Prima di Turno** e gioca per prima. La partita procede in senso orario.
- 11 A partire dall'ultima Congrega in ordine di turno e procedendo in senso antiorario, ogni partecipante posiziona la propria **Pedina Guida** su uno spazio vuoto qualunque del Tabellone Principale. Uno **spazio** è ogni simbolo (bronzo o oro) agli angoli di ciascuna casella esagonale sul Tabellone Principale. Le Pedine Guida si muovono sempre da uno spazio all'altro senza mai entrare nelle caselle esagonali.

Non sai da che parte andare? Lascia che te lo mostri. Gli spazi al limitare del Villaggio sono i miei preferiti. Sono vicini ai boschi e anche sufficientemente lontani da quei fastidiosi Cacciatori.



ESEMPIO DI UNA PARTITA A 3 PARTECIPANTI: Ogni Congrega posiziona la propria Pedina Guida su un diverso spazio oro ai confini del Villaggio.

MODALITÀ COMPLETA

- 12 Ciascuna Congrega ripone le proprie 2 Carte Prologo nel mazzo delle Carte Prologo. Mescola poi il mazzo.
- 13 A partire dall'ultima Congrega in ordine di turno e procedendo in senso antiorario, ciascun partecipante sceglie una Carta Incantesimo Normale visibile (rivela una nuova carta subito dopo ogni scelta) e la posiziona a faccia in su accanto alla propria Plancia Congrega.
- 14 A partire dall'ultima Congrega in ordine di turno e procedendo in senso antiorario, ciascun partecipante posiziona il proprio Indicatore Tracciato Rituale su uno Spazio Iniziale a scelta del Tracciato Rituale.
- 15 Posiziona gli Indicatori Incantesimo vicino alla Plancia Rituale.

È tutto pronto per iniziare la partita.

SVOLGIMENTO DELLA STAGIONE

Una partita di Septima si gioca lungo un singolo anno, suddiviso in quattro Stagioni: Autunno , Inverno , Primavera , Estate . Ogni Stagione consiste dei seguenti passaggi, in quest'ordine:

- ◆ Preparativi
- ◆ Cinque Fasi Lunari
- ◆ Uno o due Processi
- ◆ Fine della Stagione

Hai capito bene, ci sono cinque Fasi Lunari in ogni Stagione. È un fatto risaputo a Noctenburg. Ogni Fase conferisce proprietà magiche a piante e animali boschivi diversi.

◆◆◆ PREPARATIVI ◆◆◆

Salta questo passaggio nella 1ª Stagione della partita (Autunno) : è stato già eseguito durante la preparazione iniziale.

- 1 Rivela la **Strega** più in alto dalla pila delle Tessere Strega e posizionala a faccia in su nel Primo Tribunale.
- 2 Rimuovi ogni **Cittadino Infuriato** dalla Folla e posizionalane uno su ciascun **Paziente** attualmente presente sul Tabellone Principale.



3 Riempi le Zone del Villaggio con **nuovi Pazienti**:

- a** Pesca Segnalini Paziente a faccia in giù sino a che il numero dei segnalini pescati sommato a quelli già presenti sul Tabellone Principale è di 4/5/6 in una partita rispettivamente a 2/3/4 partecipanti; il totale è il medesimo di quello al punto **7** della "Preparazione del Tabellone Principale" (pagina 6).
- b** Posiziona il primo Segnalino Paziente che hai pescato nella **Casella Villaggio** vuota con il numero più basso che abbia una bandierina del medesimo colore di quella del Paziente. Posiziona il secondo Segnalino Paziente che hai pescato nella Casella Villaggio vuota successiva in senso orario con una bandierina dello stesso colore. Continua in questo modo sino a che non hai posizionato tutti i Segnalini Paziente che hai pescato.



ESEMPIO: Sul Tabellone Principale ci sono tre Segnalini Paziente rimasti dalla Stagione precedente. In una partita a 3 partecipanti, peschi due Segnalini Paziente dalla pila fino a raggiungere un totale di cinque. Il primo è un Paziente Cieco con la bandierina gialla **a**. Lo posizioni nella Casella Villaggio vuota con il numero più basso e la bandierina gialla, ossia la "3". Il secondo è un Paziente Infetto con la bandierina blu **b**. Lo posizioni nella Casella Villaggio successiva in senso orario con una bandierina blu, ossia la "4".

4 Prendi tutti gli **Indicatori Azione Septima**, mescolali e forma una pila a faccia in giù accanto al Tabellone Principale. Rivela i primi due indicatori e posizionali rispettivamente negli spazi Azione Septima sinistro e destro.



FASI LUNARI

Ci sono cinque Fasi Lunari identiche in ogni Stagione. Ciascuna Fase Lunare consiste di 5 passi (indicati con le lettere **A-E**). Tutti i partecipanti devono aver risolto completamente ogni passo prima di passare a quello seguente. La maggior parte di questi passi deve essere svolta **in ordine di turno**, ma alcuni possono essere svolti simultaneamente. Utilizza l'Indicatore Passo del Turno per evidenziare quale passo state attualmente svolgendo.



A SELEZIONA L'AZIONE

Come prima cosa, le Congreghe pianificano la Fase Lunare corrente. Ogni partecipante **sceglie segretamente e contemporaneamente una Carta Azione** dalla propria mano e la posiziona a faccia in giù davanti a sé. Le Congreghe possono **discutere apertamente** su quale Azione intendono selezionare, ma non sono obbligate a dire la verità. Dopo che tutti i partecipanti hanno scelto la propria Azione, la **rivelano contemporaneamente** posizionando la carta alla sinistra della propria Plancia Congrega. Questa è la loro Azione attiva, e deve essere tenuta visibile fino alla fine della Fase Lunare corrente.



Discuto sempre delle azioni che sto progettando di compiere, e dico sempre la verità. Insomma, voglio dire, perché mai dovrei mentire?

Plancia Congrega



Carta Azione Scelta

Pila degli Scarti

La tua Mano

B SVOLGI L'AZIONE

Le Congreghe eseguono i propri piani. Tutti i partecipanti svolgono l'Azione scelta **in ordine di turno**, effettuando in ordine i seguenti passi.



1 MOVIMENTO RAPIDO: Se lo desideri, puoi spostare la tua Guida di uno spazio (consulta la voce relativa alla Carta Azione Move per le regole sul movimento). Quando effettui questo movimento, non puoi ancora eseguire alcuna istruzione indicata sulla Carta Azione selezionata.

2 AZIONE DELLA CARTA (consulta "Carte Azione e Abilità" di seguito per la descrizione delle Azioni):

a Se la tua Congrega è l'unica ad aver scelto una determinata Azione in questa Fase Lunare, svolgi solo la parte superiore della carta, definita **Abilità Principale**.

b Se tu e qualunque altra partecipante avete selezionato la medesima Azione in questa Fase Lunare, ciò significa che vi siete **Sintonizzati**. Puoi svolgere **l'intero testo** sulla carta, inclusa la parte inferiore, definita **Bonus Sintonia**. Il Bonus Sintonia può essere di **tre tipologie**:

I Se comincia con "Also" ("Inoltre"), puoi svolgerlo prima o dopo l'Abilità Principale.

II Se comincia con "Instead" ("Invece"), puoi scegliere di svolgere l'Abilità Principale oppure il Bonus Sintonia, ma non entrambi.

III Se non comincia con nessuno dei due termini precedenti, il Bonus Sintonia modifica l'Abilità Principale.

c Se la tua Congrega è l'unica ad aver scelto una determinata Azione ma l'Indicatore Azione Septima attivo mostra la stessa icona della tua Carta Azione, ti sei **Sintonizzata con la Septima**. Puoi svolgere il Bonus Sintonia come descritto al punto **b**. In una partita a 2, entrambi gli indicatori a faccia in su sono attivi; in una partita a 3 o 4 partecipanti, solo l'indicatore a destra è attivo (quello a sinistra mostra l'indicatore che sarà attivo nella prossima Fase Lunare, permettendoti di pianificare in anticipo).

3 SOSPETTO: Se ti sei Sintonizzata con una o più Congreghe, **aumenta il tuo Sospetto di 1**. Se ti sei Sintonizzata solo con la Septima, invece, aumenta il tuo Sospetto di 2. In una partita a 2, aumenta il tuo Sospetto di 1 se ti sei Sintonizzata con l'Azione Septima a sinistra. Per aumentare o diminuire il tuo Sospetto sposta rispettivamente verso l'alto o verso il basso, del numero di

spazi necessari, l'Indicatore del Sospetto sulla tua Plancia Congrega. Se devi aumentare il tuo Sospetto e il tuo indicatore si trova già nello **spazio più in alto** del Tracciato del Sospetto, i cittadini ti affrontano immediatamente, e devi svolgere i seguenti passaggi:

a Se hai almeno 2 Streghe, posiziona una delle tue Streghe nel Secondo Tribunale **2**. Se hai soltanto 1 Strega sulla tua Plancia Congrega, invece, perdi 5 Punti Saggezza. Se hai meno di 5 Punti Saggezza, perdi tutti quelli che hai.

b Diminuisci il tuo Sospetto di 1.

c Sposta la tua Guida **di un numero qualsiasi di spazi**.



Sottrai del tempo alla tua giornata per compiere buone azioni, gesti generosi e altruisti, e cosa ottieni come ringraziamento? CRAAA, te lo dico io cosa! Non credo però che questo basterà a ostacolarci - tu che ne pensi?

MODALITÀ COMPLETA

4 AVANZAMENTO RITUALE: Se ti sei Sintonizzata (con un'altra Congrega o con la Septima), puoi **avanzare di 1 spazio** sul **Tracciato Rituale**. Lo spazio dove termini il movimento deve avere la stessa icona della tua Azione attuale. Se non c'è uno spazio con l'icona corrispondente, non puoi avanzare. Lo stesso spazio può essere occupato da più di un Indicatore Tracciato Rituale. Alcuni spazi sono disegnati sopra a nastri che mostrano sulla destra un'Offerta da fare agli Spiriti della Natura. Devi spendere un Ingrediente (qualunque) **2** per avanzare su questi spazi. Se sei nello spazio più in alto del tracciato e ti Sintonizzi scegliendo una qualunque Azione, invece di avanzare ottieni 4 Punti Saggezza.



Gli Spiriti della natura sono felici quando collaborate. Quando le Congreghe cucinano intrugli in gruppo, per esempio, lo Spirito del Fuoco concentra le fiamme e le pozioni diventano più potenti. Che tipo in gamba!

CARTE AZIONE E ABILITÀ



COLLECT

Abilità Principale: Raccogli tutti gli Ingredienti Lunari e i Cristalli adiacenti.

Bonus Sintonia: Raccogli inoltre 1 Ingrediente Non Lunare adiacente.

Quando devi **raccogliere un Ingrediente adiacente**, sono considerati adiacenti tutte le **caselle** adiacenti allo

spazio in cui si trova la tua Guida. Ogni Ingrediente stampato su queste caselle può essere **ottenuto** prendendo un Segnalino Ingrediente dello stesso tipo dalla riserva comune e posizionandolo nel proprio inventario.

Gli **Ingredienti Lunari** sono i due Ingredienti accanto all'Indicatore Fase Lunare; le diverse Fasi Lunari rivelano diversi ingredienti nei boschi. Gli altri tre Ingredienti sono considerati Non Lunari nella Fase Lunare attuale. Quando raccogli **tutti** gli Ingredienti Lunari adiacenti, ottieni un Ingrediente **ciascuna volta** che è stampato su una casella adiacente.



CRISTALLI

I Cristalli sono una risorsa speciale. Non sono Ingredienti, ma possono **sostituire un Ingrediente qualunque** in tutti i casi in cui devi **spendere** un Ingrediente o hai bisogno di un Ingrediente per completare un **obiettivo**. Tuttavia, quando ottieni o raccogli un Ingrediente, non puoi scegliere di ottenere un Cristallo al suo posto. I Cristalli possono essere raccolti dagli affioramenti di Cristalli sulla mappa (consulta "Edifici e caselle speciali" a pagina 18) o ottenuti con alcune abilità specifiche.



ESEMPIO: Nella 2ª Fase Lunare di questa Stagione, la Bacca e il Fungo sono Ingredienti Lunari **a** (Erba Medicinale, Teschio e Radice sono Non Lunari). La Congrega Verde ha giocato Collect **b** senza Sintonizzarsi. Adiacenti alla Guida verde ci sono tre caselle contenenti 2 Bacche, 1 Fungo e 1 Radice **c**. La Congrega verde ottiene 2 Bacche e 1 Fungo **d**. Raccoglie anche 1 Cristallo dall'affioramento di Cristalli adiacente **e**.



MOVE

Abilità Principale: Sposta la tua Guida fino a 3 spazi e raccogli 1 Ingrediente adiacente.

Bonus Sintonia: Sposta invece la tua Guida su uno spazio qualunque e ottieni 1 Cristallo.

Spostare di 1 spazio significa prelevare la tua Guida da uno spazio e posizionarla su uno spazio adiacente (collegato da una linea bianca). Puoi attraversare uno spazio già occupato da un'altra Guida, ma **non puoi terminare il tuo movimento** su uno spazio occupato da un'altra Guida. Puoi utilizzare un'abilità che ti permette di spostarti dopo la tua Azione (per esempio la Pozione Unguento del Volo) per terminare su uno spazio libero.

Quando **raccogli durante il tuo movimento**, puoi raccogliere un Ingrediente (Lunare o Non Lunare) da una qualunque casella adiacente a uno spazio attraverso cui la tua Guida si sposta – l'Ingrediente può essere prelevato da una casella adiacente allo spazio di partenza, allo spazio finale o a qualunque altro spazio lungo il percorso.



ESEMPIO: Verde ha giocato Move senza Sintonizzarsi. Per prima cosa effettua un Movimento Rapido di 1 spazio verso il basso **a**, e in seguito si sposta di altri 3 spazi svolgendo l'Azione **b**, e attraversando lo spazio occupato dalla Guida arancio **c**. La Congrega verde può raccogliere 1 Ingrediente adiacente. Non può essere un Fungo, poiché questo era adiacente solo durante il Movimento Rapido. Può essere una Bacca o una Radice, poiché queste sono adiacenti durante l'Azione Move, ma non il Cristallo poiché quest'ultimo non è un ingrediente. Per quanto concerne l'Azione Move, è irrilevante quali Ingredienti siano Lunari (Radice e Fungo **d**, attualmente) e quali Non Lunari. Verde decide di raccogliere una Bacca **e**.



BREW

Abilità Principale: Cucina fino a 3 Pozioni.

Bonus Sintonia: Puoi spendere 1 Ingrediente in meno in totale.


Quando **cucini una Pozione**, devi seguire una ricetta. Consulta le ricette per le sette diverse Pozioni sul **Calderone delle Pozioni** o sulla tua **Scheda di Riferimento**. Scegli una Pozione, spendi gli Ingredienti stampati accanto a essa e poi posiziona nel tuo Inventario un Segnalino Pozione corrispondente prelevato dal Calderone.


Il Bonus Sintonia ti permette di spendere 1 Ingrediente in meno per una singola Pozione cucinata con questa Azione.



POZIONI

Ci sono due tipologie di Pozioni in *Septima*: le Pozioni Rimedio e le Pozioni Pratiche.

Le **Pozioni Rimedio**  sono di tre tipologie (Cecità, Paralisi, Infezione) e possono essere utilizzate **solamente** per curare un singolo Paziente dall'infermità corrispondente.

Le **Pozioni Pratiche**  sono strumenti comuni per ogni praticante di stregoneria. Quando le cucini, ottieni anche immediatamente **3 Punti Saggezza**. Le Pozioni Pratiche possono essere utilizzate **subito dopo** il Movimento Rapido o il passo **B** ("Svolgi l'Azione"). Nel tuo turno puoi utilizzare quante Pozioni Pratiche desideri.

Sono disponibili quattro diverse Pozioni Pratiche:

✦ **Pozione Calmante:** Diminuisce il tuo Sospetto di 2, oppure sposta un Cacciatore in un Capanno vuoto a scelta e mettilo in posizione Dormiente (posiziona la pedina del Cacciatore sdraiata - non darà la caccia a nessuno in questo turno).

✦ **Unguento del Volo:** Sposta la tua Guida di un numero qualsiasi di spazi.

✦ **Filtro d'Amore:** Invia 1 Cittadino Alleato nella Folla (consulta la voce "Recruit" per maggiori dettagli), e in seguito sposta 1 Cittadino Alleato dalla Folla al primo spazio libero di uno qualunque dei due Tribunali.

✦ **Olio Rituale:** Svolgi la tua Azione come se ti fossi Sintonizzata con un'altra Congrega (aumentando il tuo Sospetto di 1, come di norma).

Le **ricette** di tutte le Pozioni possono essere consultate sul **Calderone delle Pozioni** o sulla tua **Scheda di Riferimento**.



Flying Ointment:
Move any number of spaces with your Leader.



ESEMPIO: Cucini un Unguento del Volo, secondo la ricetta indicata sulla tua Scheda di Riferimento. Spendì 1 Fungo e 1 Bacca **a**, poi ottieni la Pozione **b** e 3 Punti Saggezza **c** poiché si tratta di una Pozione Pratica. L'abilità **d** della Pozione è indicata anche in quest'area.



HEAL

Abilità Principale: Cura fino a 2 Pazienti adiacenti.

Bonus Sintonia: Inoltre, ottieni un Segnalino Portafortuna.



Puoi **curare un paziente** spendendo la Pozione Rimedio corrispondente. Posiziona la Pozione sopra al Paziente sul Tabellone Principale **a**. Se il Paziente ha su di sé un Cittadino Infuriato (vedi pagina 10), riponi il Cittadino Infuriato nella riserva comune. Più Congreghe possono curare lo stesso Paziente nella medesima Fase Lunare **b**, ma la medesima Congrega non può curare uno stesso paziente due volte.

Dopo che hai speso la Pozione, il cittadino curato esprime gratitudine. Puoi avanzare di 1 spazio sul Tracciato Paziente corrispondente della tua Plancia Congrega. Ogni spazio su questi tracciati mostra una **ricompensa** che puoi ottenere immediatamente. Una posizione più alta su un tracciato ti farà ottenere anche più Punti Saggezza al termine della partita.




Le streghe sono le uniche a poter davvero guarire questa povera gente. Che tragedia il fatto che non tutti siano in grado di apprezzarlo... ma aspetta un attimo, quattro Congreghe possono curare lo stesso Paziente? Che stramberia è mai questa?

CHANT

Abilità Principale: Diminuisci il tuo Sospetto di 2.

Bonus Sintonia: Inoltre, diminuisci il tuo Sospetto di 1 ulteriore spazio.

Le canzoni in musica calmano i cittadini. Se ti Sintonizzi, **non aumentare** il tuo Sospetto , e **al contrario diminuiscilo** di 1 spazio ulteriore (3 in totale). Non puoi diminuire il tuo sospetto al di sotto dello spazio più in basso del Tracciato del Sospetto (-1).



CRAAA! Guardami: canto, ballo e banalmente me la godo! Come potrei mai risultare sospetto?

RECRUIT

Abilità Principale: Invia un Cittadino Alleato nella Folla.

Bonus Sintonia: Inoltre, ottieni un Favore della Folla a scelta.

Quando **invi 1 Cittadino Alleato nella Folla**, lo prelevi dalla tua riserva personale e lo posizioni sulla Zona Folla del Tabellone Principale. Puoi inviare solamente i tuoi Cittadini Alleati e mai quelli di altre Congreghe.



Favori della Folla

FAVORI DELLA FOLLA

I Cittadini Alleati nella Folla possono aiutarti con piccole commissioni. I Favori della Folla tra cui puoi scegliere sono stampati al di sotto della Zona Folla sul Tabellone Principale:



Diminuisci il tuo Sospetto di 1.



Sposta la tua Guida di 4 spazi.



Ottieni 1 Ingrediente a scelta.



Spendi 1 Ingrediente qualunque per ottenere 1 Pozione a scelta (di qualunque tipologia).





Spendi 1 Ingrediente qualunque per preparare un Incantesimo.

PLEAD

Abilità Principale: Invia 1 Cittadino Alleato dalla Folla in un Tribunale e ottieni 2 Punti Saggezza.

Bonus Sintonia: Inoltre, invia nella Folla 1 Cittadino Alleato dalla tua riserva.

Invia il tuo Cittadino Alleato nello spazio vuoto più a sinistra del 1°  o 2°  Tribunale (a scelta). Se non hai Cittadini da inviare, puoi comunque ottenere 2 Punti Saggezza. Attenzione: puoi svolgere il Bonus Sintonia prima dell'Abilità Principale.



E va bene, lo concedo, ci sono alcune persone in città con cui si può ragionare e che sono davvero brava gente. Ma le loro sciocche superstizioni mi fanno ammattare! CRAAA!

REMEMBER

Abilità Principale: Esegui l'Abilità Principale di una Carta Azione a scelta nella tua pila degli scarti.

Bonus Sintonia: Esegui inoltre il Bonus Sintonia dell'Azione scelta.

Remember ti permette di svolgere nuovamente un'Azione che hai già giocato in questa Stagione. **Non** equivale a giocare l'Azione specifica che copi: puoi Sintonizzare il tuo *Remember* soltanto con il *Remember* di un'altra Congrega, indipendentemente dall'Azione che con esso copi.

Se l'abilità di una Strega o di un Edificio (vedi pagina 18) si attiva con una specifica Azione diversa da *Remember*, **non puoi** utilizzare tale abilità quando giochi *Remember* e copi proprio l'Abilità Principale di quella Azione.



RITUAL

Abilità Principale: Avanza di 1 spazio sul Tracciato Rituale e spostati di 1 spazio orizzontalmente.

Bonus Sintonia: Inoltre, prepara un Incantesimo OPPURE ottieni un Ingrediente a scelta.

Quando avanzi grazie all'Abilità Principale di *Ritual*, **ignora le icone stampate** sugli spazi. Puoi decidere di spostare orizzontalmente il tuo indicatore prima o dopo l'avanzamento, o anche di non muoverlo affatto.

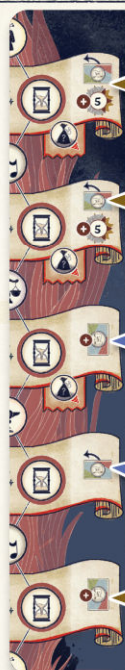
MODALITÀ COMPLETA

IL TRACCIATO RITUALE

Il Tracciato Rituale raffigura la padronanza dei tre elementi magici e degli Incantesimi a essi associati: Terra (verde), Aria (blu) e Fuoco (rosso). Ci sono 3 sezioni sul Tracciato (Terra, Aria e Fuoco), e ogni spazio si trova su una di esse o all'intersezione tra due sezioni. Al di sotto del tracciato sono esposti gli Incantesimi disponibili.

Ci sono due modi per avanzare in alto di uno spazio sul Tracciato Rituale. Il primo prevede semplicemente di svolgere l'Azione *Ritual*. Il secondo consiste nel giocare l'Azione mostrata sullo spazio seguente in alto, Sintonizzandosi nello stesso tempo con un'altra Congrega o con la Septima.

Gli spazi in cima al Tracciato Rituale mostrano l'icona dei Punti Saggezza. Essi non sono associati ad alcuna Azione specifica: quando svolgi l'Azione *Ritual* o ti sei Sintonizzata con una qualunque Azione, ottieni i Punti Saggezza indicati invece di avanzare su questi spazi.



Ci sono cinque lunghi **nastri** sul Tracciato Rituale. Accedere a un nastro rafforza il tuo legame con gli Spiriti: una circostanza che comporta sia benefici che costi, come indicato all'estrema destra di ogni nastro.

- ◆ Devi spendere 1 Ingrediente per accedere, poi prepari 1 Incantesimo e ottieni 5 Punti Saggezza.
- ◆ Devi spendere 1 Ingrediente per accedere, poi ottieni 1 Incantesimo del medesimo colore dello spazio in cui si trova il tuo Indicatore Tracciato Rituale.
- ◆ Prepara 1 Incantesimo (accedere non comporta costi).
- ◆ Ottieni 1 Incantesimo del medesimo colore dello spazio in cui si trova il tuo Indicatore Tracciato Rituale (accedere non comporta costi).



Ho saputo che l'incantesimo preferito dello Spirito dell'Aria è Wings of Wind. Sono pienamente d'accordo con lui. I migliori sono quelli capaci di volare.



ESEMPIO DI UNA PARTITA A 4 PARTECIPANTI: Le Congreghe Arancio, Grigia e Verde giocano tutte Plead **a**, Sintonizzandosi. Viola gioca Ritual **b**. L'Azione Ritual permette alla Congrega Viola **c** di avanzare di 1 su qualunque dei due spazi più in alto e anche di spostarsi orizzontalmente. Viola decide di muoversi prima orizzontalmente e poi avanzare, terminando sullo spazio che mostra Chant; è entrata su un nastro **d**, quindi fa un'Offerta (spendendo 1 Ingrediente) e ottiene 1 Incantesimo **e**. Può scegliere tra le tipologie Aria e Fuoco, poiché lo spazio è all'intersezione di queste due sezioni. In seguito, Arancio **f** e Grigia **g** possono entrambe avanzare su uno spazio con l'icona Plead. Verde **h** non ha un'icona Plead sopra il proprio Indicatore Tracciato Rituale, perciò non può avanzare. Attenzione: anche la Congrega Grigia deve fare un'Offerta e ottenere un Incantesimo Aria (poiché l'indicatore si trova sulla sezione Aria) **i** per avanzare su questo nastro.

INCANTESIMI

Una Congrega può ottenere un Incantesimo di uno specifico elemento in ogni caso in cui avanza in uno spazio sopra a un nastro che mostra l'icona **ottieni Incantesimo**. Gli Incantesimi disponibili dipendono dalla sezione in cui l'Indicatore Tracciato Rituale si trova. Se l'indicatore è su uno spazio all'interno di una sezione, puoi ottenere soltanto un Incantesimo dell'elemento corrispondente. Se l'indicatore è all'intersezione di due sezioni, puoi ottenere un Incantesimo di uno dei due elementi corrispondenti a scelta.

Ci sono di solito almeno due Incantesimi disponibili per ciascun elemento, e le file vengono rifornite in modo differente:

- a** Se prelevi un Incantesimo Punteggio dalla fila superiore, la carta al di sotto di esso è già rivelata. Se non ci sono più carte, non fare nulla. Non posizionare nuovi Incantesimi in questo spazio.
- b** Se prelevi un Incantesimo Normale dal mazzo di pesca nella fila centrale, rivela la carta successiva in cima al mazzo.
- c** Se prelevi un Incantesimo Normale dalla fila inferiore, sposta al suo posto la carta (a faccia in su) in cima al mazzo corrispondente e poi rivela la carta successiva in cima al mazzo.



Quando ottieni un Incantesimo, posizionalo accanto alla tua Plancia Congrega.

Devi **lanciare** un incantesimo per utilizzarne l'abilità. Puoi farlo subito dopo i passaggi Movimento Rapido o Azione della Carta di " **B** Svolgi l'Azione". L'abilità indicata nel testo ha effetto nell'attuale Fase Lunare.

Alcuni Incantesimi possono essere lanciati solo quando svolgi una specifica **Azione**. Questo è indicato dall'**icona Azione** corrispondente al centro della carta Incantesimo. Se essa mostra un'icona (?), puoi lanciare questo incantesimo in uno qualunque dei tuoi turni, indipendentemente dall'Azione che svolgi.

Quando lanci un incantesimo devi immediatamente ruotarlo di 90 gradi verso destra, rendendolo **consumato**. Gli Incantesimi consumati devono essere **preparati** per potere essere nuovamente lanciati. Questo avviene solitamente quando una Congrega avanza nello spazio Rituale sopra a un nastro che mostra un effetto **prepara Incantesimo**, oppure utilizzando un Sacriario. Per preparare un Incantesimo, ruota semplicemente la carta di 90 gradi a sinistra per riportarla in posizione verticale.

Ciascun Incantesimo può essere lanciato soltanto **una volta per turno**. Se lanci e immediatamente prepari uno stesso Incantesimo nel medesimo turno, ti consigliamo di tenerlo da parte accanto alla tua pila degli scarti delle Carte Azione per riprenderlo all'inizio della Fase Lunare successiva.

La maggior parte degli Incantesimi prevedono effetti immediati, ma alcuni hanno effetti **permanenti** e specificano anche quale condizione fa terminare l'effetto. Quando lanci un Incantesimo con un effetto permanente, posiziona su di esso un Indicatore Incantesimo. L'Incantesimo (sebbene sia ora consumato) ha effetto fino a che l'indicatore non viene rimosso. Se prepari un Incantesimo permanente, questa azione non ne termina l'effetto; tieni l'Indicatore Incantesimo sulla carta. Quando l'effetto termina e rimuovi l'indicatore, l'Incantesimo è pronto per essere lanciato nuovamente. Tuttavia, se lanci un Incantesimo il cui effetto è ancora attivo, l'effetto termina immediatamente e si applica da capo. Non puoi mai utilizzare l'effetto di un Incantesimo permanente due volte nel medesimo turno.



Fine della Stagione

ESEMPIO: Lanci l'Incantesimo Permanente Dark Moon Stone, consumi la carta ruotandola di 90 gradi a destra **a** e posizionando un Indicatore Incantesimo su di essa. Nel turno seguente ti Sintonizzi svolgendo l'Azione Rituale, e prepari Dark Moon Stone **b** grazie al Bonus Sintonia, ruotando la carta di 90 gradi a sinistra per riportarla in posizione verticale. L'effetto dell'Incantesimo non si interrompe. Quando la Stagione termina, Dark Moon Stone termina il proprio effetto (come indicato sulla carta), perciò rimuovi l'Indicatore Incantesimo dalla carta **c**. Poiché lo hai preparato in precedenza, l'Incantesimo è pronto per essere nuovamente utilizzato.

ABILITÀ DELLE STREGHE

Ogni Tessera **Strega** ha un'**abilità** stampata sotto il nome della Strega. Puoi avere fino a 4 Streghe, ciascuna di esse posta in uno degli spazi al centro della tua Plancia Congrega. L'abilità di ogni Strega può essere utilizzata insieme a un'Azione o nel passaggio indicato delle Fasi Lunari o dei Processi.

Queste abilità talvolta **modificano** gli effetti delle tue Azioni; in altri casi, concedono un **effetto aggiuntivo** che puoi decidere di svolgere. Quest'ultimo può essere utilizzato subito dopo i passaggi Movimento Rapido o Azione della Carta di "B Svolgi l'Azione". Trovi le abilità delle Streghe in dettaglio a pagina 32.



ESEMPIO: L'abilità di Katherina può essere utilizzata con un'Azione Collect **a** e la modifica **b**, permettendoti di trattare un 3° ingrediente come se fosse Lunare. L'abilità di Nicholas può essere utilizzata prima o dopo aver svolto l'Azione Collect **c**, e concede un effetto aggiuntivo **d**: Cucinare una Pozione.

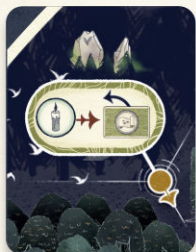
EDIFICI E CASELLE SPECIALI

Nelle caselle adiacenti al Villaggio si trovano alcuni **Edifici**. Così come avviene per le Tessere Strega, le loro abilità possono modificare la tua Azione o concedere un effetto aggiuntivo, ma solo se sei adiacente a essi. Gli effetti aggiuntivi possono essere utilizzati subito dopo i passaggi Movimento Rapido o Azione della Carta di "B Svolgi l'Azione". L'Edificio Ospedale è stampato nella casella centrale in entrambe le modalità di gioco (i restanti sono utilizzati solo nella Modalità Completa). Trovi le abilità degli Edifici in dettaglio a pagina 37.

Ci sono anche **caselle speciali** sul Tabellone Principale che funzionano in modo simile agli Edifici:

✦ **Affioramento di Cristalli.** Se sei adiacente a una casella di questo tipo, svolgendo l'Azione Collect puoi ottenere 1 Cristallo.

MODALITÀ COMPLETA

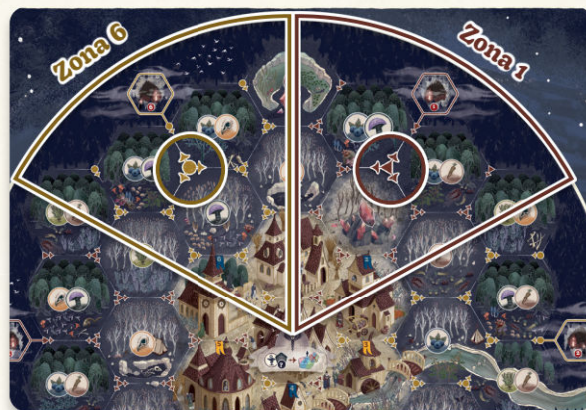


✦ **Sacrario.** Ciascuno dei 6 Sacrari è adiacente a una casella alle estremità della mappa. Se sei adiacente a una casella di questo tipo, svolgendo l'Azione Ritual puoi preparare 1 Incantesimo della medesima tipologia del Sacrario (Terra, Fuoco, Aria).

C DADO DEL CACCIATORE

In ordine di turno, controllate se avete aumentato il vostro Sospetto durante questa Fase Lunare. Se non lo avete fatto, saltate questo passaggio.

Se hai aumentato il tuo Sospetto durante questa Fase Lunare, devi prima verificare se un **Cacciatore Sveglio** (la sua pedina è in piedi) si trova in un Capanno nella stessa Zona della tua Guida. Una **Zona** è l'insieme degli spazi collegati con linee dello stesso colore (ci sono tre Zone oro ➤ e tre bronzo ◀). Ciascuna Zona contiene un Capanno (numerato 1 - 6) collegato a uno spazio all'estremità della Zona. Se il Capanno nella tua Zona è vuoto o il Cacciatore al suo interno è **Dormiente** (la sua pedina è sdraiata), non fare nulla fino al passaggio D.



Se il Capanno contiene un Cacciatore Attivo, devi **tirare il Dado del Cacciatore**. Dopo aver visto il risultato del tiro, puoi **scartare un Segnalino Portafortuna** per ritirarlo immediatamente. Calcola la somma del tiro e del tuo **livello di Sospetto attuale**. Se la somma è 1 o più, sposta il Cacciatore di altrettanti spazi in modo che ogni passo lo avvicini alla tua Guida (il Cacciatore deve percorrere il percorso più breve possibile verso la tua Guida). Se raggiunge la tua Guida, cattura una Strega della tua Congrega.

✦ Prendi 1 Tessera Strega a scelta dalla tua Congrega e posizionala a faccia in su nel **Secondo Tribunale**. Se sono già presenti una o più altre Streghe, posiziona in cima alla pila quella appena catturata. Se c'è solo una Strega nella tua Congrega, non prelevarla: **perdi** invece **5 Punti Saggezza**. Se hai meno di 5 Punti Saggezza, perdine quanti più possibile.

✦ Diminuisce il tuo Sospetto di 1.

✦ Sposta la tua Guida di un numero qualsiasi di spazi.

Infine, sposta il Cacciatore nello stesso Capanno da cui è partito, non importa se ha raggiunto la tua guida o no.

Attenzione: un Cacciatore **può spostarsi attraverso le Guide delle altre Congreghe** nel tentativo di catturare la tua, ma quelle Congreghe **non perdono una Strega o Punti Saggezza**; questo Cacciatore in questo particolare momento sta dando la caccia a **te**, non a loro.



ESEMPIO: In questa Fase Lunare, la Congrega Verde si è Sintonizzata. C'è un Cacciatore nel Capanno **a** della stessa Zona in cui si trova la Guida Verde. Verde tira un "+1" col Dado del Cacciatore **b**, e il suo Sospetto attuale è 4 **c**. La somma è 5 (1 + 4), e il Cacciatore si sposta quindi verso la Guida Verde. La Guida Grigia è sul percorso del Cacciatore **d**, ma il Cacciatore la ignora e passa oltre. In 5 passi il Cacciatore ha raggiunto la Guida Verde **e**! Verde sceglie di rimuovere Hazel dalla propria Congrega **f** e la posizione nel Secondo Tribunale **g**. La Congrega Verde diminuisce il suo Sospetto di 1 **h** e sposta la sua Guida su un altro spazio **i**. Infine, il Cacciatore ritorna al Capanno da cui è partito.

D RIPOSIZIONA I CACCIATORI

In ordine di turno, ognuno controlla se ha aumentato il suo Sospetto ma non ha tirato il Dado del Cacciatore in questa Fase Lunare poiché il Capanno nella sua Zona è vuoto. In questo caso, sempre in ordine di turno, individua la prima Zona in senso antiorario che contiene un Cacciatore Sveglia. Sposta quel Cacciatore nel Capanno della Zona in cui si trova e collocalo in posizione Dormiente fino alla fine di questo passaggio (così che non si muova due volte nel medesimo passaggio).



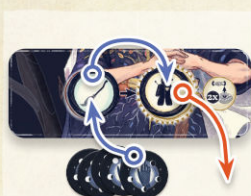
Questi Cacciatori si muovono un bel po'! E la cosa potrebbe risultare assai sconveniente per chi è sprovvisto di ali. Dovrebbero fare un favore a tutti e trovarsi una professione più utile.

ESEMPIO: In un turno seguente, Arancio, Verde e Grigia hanno tutte aumentato il proprio Sospetto. Non ci sono Cacciatori nelle loro due zone. Verde è la prima Congrega in ordine di turno e identifica il Cacciatore Sveglia più vicino in senso antiorario, che si trova nella Zona successiva **a**. Sposta il Cacciatore nella propria Zona e lo colloca in posizione Dormiente **b**. Arancio è la successiva in ordine di turno e verifica se c'è un Cacciatore Sveglia, procedendo in senso antiorario. Quello nella Zona di Verde è Dormiente; la Zona seguente non contiene Cacciatori. Infine, trova un Cacciatore Sveglia nella Zona successiva **c** e lo sposta nella propria Zona, collocandolo in posizione Dormiente **d**. Grigia si trova in una Zona che contiene già un Cacciatore (Dormiente), la stessa della Congrega Verde, pertanto non fa nulla.



E FINE DELLA FASE LUNARE

Le Congreghe e gli abitanti di Noctenburg organizzano le proprie giornate e settimane secondo le Fasi Lunari e le proprietà magiche di queste. Svolgi i passaggi seguenti per preparare la Fase Lunare successiva.



✦ Scarta l'**Indicatore Azione Septima** destro. Sposta nello spazio a destra l'Indicatore Azione Septima sinistro, poi pesca dalla pila a faccia in giù un nuovo Indicatore Azione Septima e posizionalo a faccia in su nello spazio a sinistra.



✦ Scarta la tua **Carta Azione** attuale ponendola a faccia in su a destra della tua Plancia Congrega. Le Carte Azione scartate sono un'informazione pubblica.



✦ Colloca tutti i **Cacciatori Dormienti** in posizione Sveglia (poni in piedi le loro pedine).



✦ Scarta tutti i **Pazienti curati** (quelli che hanno almeno una Pozione sopra di sé) in una pila degli scarti a faccia in su. Riposiziona nelle rispettive pile sul Calderone delle Pozioni tutte le Pozioni impilate sopra questi Pazienti.



✦ Sposta in avanti l'**Indicatore Fase Lunare**, dando inizio a una nuova Fase Lunare. Dopo la **quinta** Fase Lunare, posiziona l'indicatore sull'icona del Processo sopra al tracciato e procedi ai **Processi**.

PROCESSI


Al termine di ogni Stagione, i cittadini si riuniscono per mettere sotto Processo le Streghe che hanno attirato troppa attenzione con le proprie arti magiche. I Cittadini Infuriati nella Folla inveiscono perché queste Streghe siano esiliate dal villaggio, mentre i Cittadini Alleati sostengono con fervore la loro innocenza. I seguenti passaggi si trovano anche sul **Riepilogo del Processo e del Punteggio**.

- 1 Prima dei Processi, posiziona i **Cittadini Infuriati** nella **Folla**. Ciascuna Congrega controlla il proprio Tracciato del Sospetto e posiziona 1 Cittadino Infuriato nella Folla per ogni riga con l'icona dei Cittadini Infuriati al di sotto dell'Indicatore del Sospetto. Inoltre, posiziona nella Folla ogni Cittadino Infuriato che si trova sopra a un Paziente e scarta quest'ultimo.




In seguito, svolgi un **Processo** nel **Primo Tribunale** .

- 2 Preleva tutti i Cittadini dalla Folla e inseriscili nel Sacchetto del Processo.
- 3 Pesca un Cittadino alla volta dal Sacchetto del Processo e riempi, da sinistra a destra, gli spazi vuoti del Tribunale secondo il numero di Congreghe in gioco.


- 4 Determina il risultato del Processo.


- a Se nel Tribunale i Cittadini Alleati (di qualunque colore) sono in numero maggiore dei Cittadini Infuriati, la **difesa ha prevalso e la Strega è dichiarata innocente**. La Congrega col più alto numero di Cittadini Alleati nel Tribunale è la **Vincitrice del Processo** . In caso di pareggio, la Congrega con il Cittadino Alleato nello spazio più a sinistra è la Vincitrice del Processo.

La Vincitrice del Processo:

- I Ottiene 3 Punti Saggezza;
- II Può aggiungere la Strega alla propria Congrega. Se non ha spazi vuoti sulla Plancia Congrega, può scartare e riporre nella scatola del gioco la nuova Strega o una Tessera Strega già posseduta.
- III Nelle Stagioni Autunno (1^a) , Inverno (2^a)  e Primavera (3^a) , la **Vincitrice del Processo** richiama un totale di **2 dei propri Cittadini Alleati** (dal Tribunale o dal Sacchetto) e li posiziona nella propria riserva.




- b Se nel Tribunale i Cittadini Alleati sono in numero uguale o inferiore dei Cittadini Infuriati, la **difesa è stata sconfitta**. La Strega è dichiarata colpevole e esiliata dal villaggio – riponi la tessera nella scatola del gioco. Nessuna Congrega è la Vincitrice del Processo.

- 5 Preleva tutti i Cittadini dal Tribunale e dal Sacchetto e posizionali nella Folla. Nella Stagione Estate (4^a) , la Vincitrice del Processo deve lasciare 2 Cittadini Alleati nel Tribunale (non nella propria riserva o nel Sacchetto del Tribunale).

In seguito, se il **Secondo Tribunale**  contiene 1 o più Streghe, ripeti il procedimento sopra illustrato (passaggi 2 – 5) per un **Processo** nel Secondo Tribunale, in cui è la Strega in cima alla pila ad essere giudicata. Nel raro evento in cui i Cittadini dal Sacchetto terminassero durante il passaggio 3, lascia vuoti gli spazi successivi.



Non si svolgono mai più di due Processi in una singola Stagione. Sai com'è, il Giudice del Villaggio è molto anziano, e comunque ascoltare false accuse è alquanto noioso.

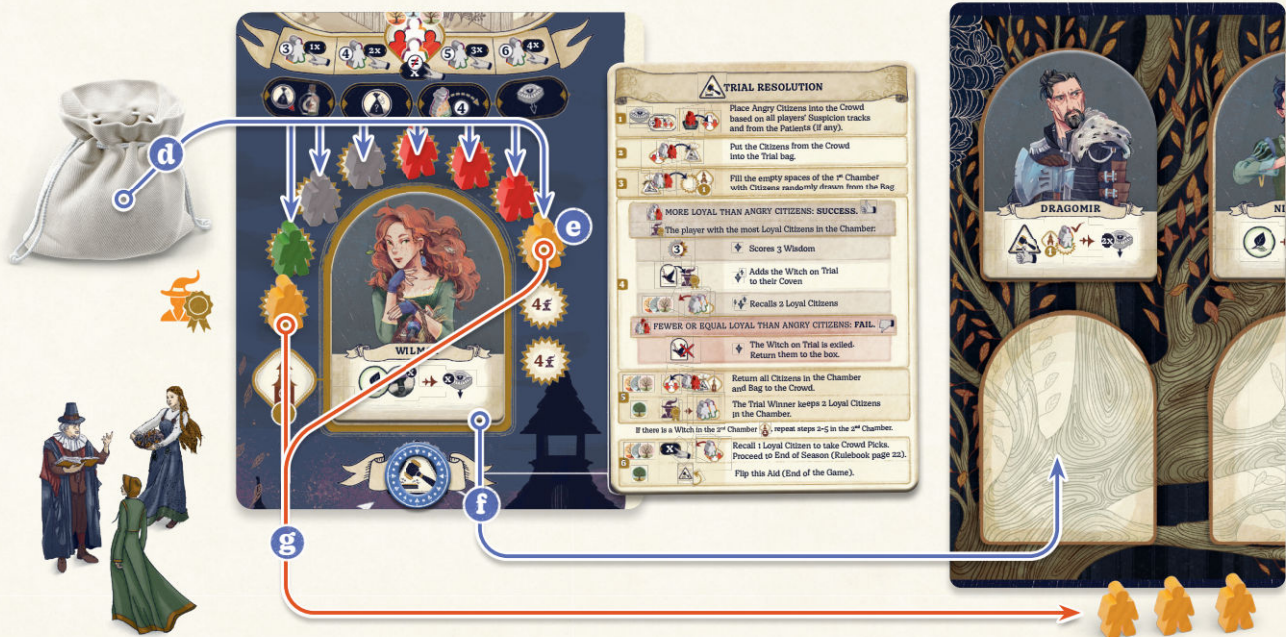
Se non ci sono più Processi da svolgere e la Stagione corrente è Autunno (1^a) , Inverno (2^a)  o Primavera (3^a) , ogni Congrega in ordine di turno può ottenere **Favori della Folla** a scelta, indicati sotto la Zona Folla. Il numero di Favori per ciascuna è di 1/2/3/4 se hanno rispettivamente 3/4/5/6 Cittadini Alleati nella Folla. Una Congrega con 2 o meno Cittadini Alleati nella Folla non ottiene pertanto Favori della Folla. Se una Congrega decide di ottenere uno o più Favori, **preleva 1 solo Cittadino** Alleato dalla Folla e lo **ripone** nella propria riserva personale, indipendentemente da quanti Favori ha ottenuto.

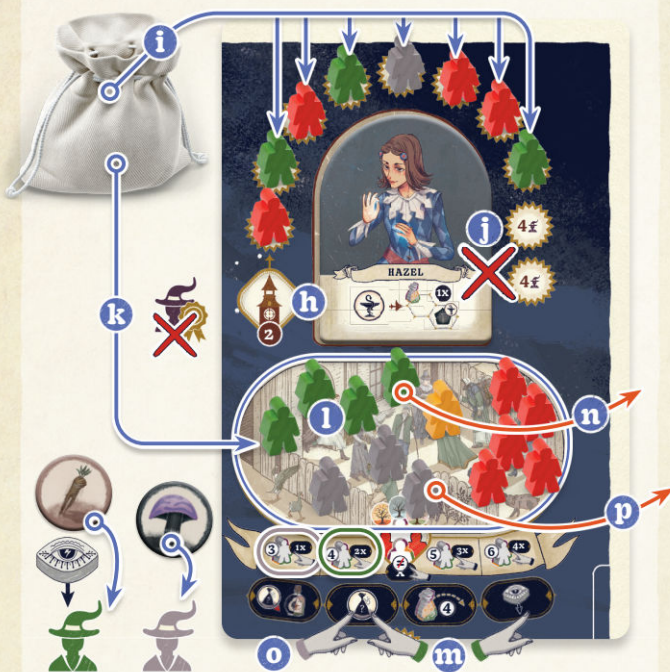
Nella **Stagione Estate (4^a)** , procedi immediatamente alla **Fine della Partita** invece di ottenere Favori della Folla.



ESEMPIO DI PROCESSO, INIZIO: Quando inizia il Processo, nella Folla ci sono 4 Cittadini Alleati Verdi, 3 Grigi e 3 Arancio; c'è inoltre 1 Cittadino Alleato Arancio nel 1° Tribunale **a**. Per prima cosa, ciascuna Congrega verifica il proprio Indicatore Tracciato del Sospetto per calcolare quanti Cittadini Infuriati deve posizionare nella Folla. Il Sospetto 2 di Arancio si trova sopra a 2 righe con l'icona dei Cittadini Infuriati **b**, pertanto 2 Cittadini Infuriati vengono aggiunti alla Folla. Analogamente, il Sospetto di Verde e Grigia è rispettivamente di 0 e 1 (non mostrato nell'immagine), perciò le due Congreghe aggiungono rispettivamente 1 e 2 Cittadini Infuriati. Un totale di $2 + 1 + 2 = 5$ Cittadini Infuriati si trova ora nella Folla **c**.

1° PROCESSO: Inseriscono tutti i Cittadini nel Sacchetto del Processo **d**, ne pescano uno alla volta e li sistemano sugli spazi, da sinistra a destra, fino a riempirli tutti esclusi gli ultimi due con l'icona **e** (questa è una partita a 3 Congreghe). Ora c'è un totale di 3 Cittadini Infuriati e 5 Cittadini Alleati **e**. Poiché i Cittadini Alleati sono in numero maggiore di quelli Infuriati, la difesa ha prevalso. La Vincitrice del Processo è Arancio, giacché si trova in pareggio con Grigia per numero di Cittadini ma occupa lo spazio più a sinistra con un Cittadino del proprio colore. Arancio ottiene 3 Punti Saggezza e posiziona Wilmot nella sua Plancia Congrega **f**. Tutti i Cittadini vengono ora riposizionati nella Folla e Arancio (poiché è la Vincitrice del Processo) deve richiamare 2 Cittadini Alleati del proprio colore **g**.





2° PROCESSO: Hazel si trova nel Secondo Tribunale **h**, dunque è necessario svolgere un secondo Processo. Riempi il Sacchetto del Processo, poi pesca e posiziona Cittadini nel Tribunale da sinistra a destra **i**. Ora ci sono 4 Cittadini Infuriati, più 3 Verdi e 1 Grigio: il numero totale di Cittadini Alleati è uguale a quello dei Cittadini Infuriati. La difesa è stata pertanto sconfitta e Hazel viene esiliata! La sua tessera è riposta nella scatola **i** e tutti i Cittadini vengono prelevati dal Sacchetto e dal Tribunale e riposizionati nella Folla **k**.

FAVORI DELLA FOLLA: Verde ha 4 Cittadini Alleati ancora nella Folla **l**, perciò può scegliere 2 diversi Favori della Folla **m**. Sceglie di ottenere 1 Radice e di diminuire il proprio Sospetto di 1. Poi richiama 1 Cittadino Alleato **n**. Grigia ha 3 Cittadini Alleati, perciò può scegliere 1 Favore della Folla **o**. Sceglie di ottenere 1 Fungo e richiama 1 Cittadino Alleato **p**. Arancio non ha Cittadini Alleati sufficienti per ottenere Favori della Folla.

◆◆◆ FINE DELLA STAGIONE ◆◆◆

Dopo il sollievo o il dramma dei Processi, è tempo di prepararsi per la Stagione successiva. Svolgi i seguenti passaggi alla Fine di ogni Stagione, tranne che in Estate (4^a) - al termine di quest'ultima salta interamente questa fase.

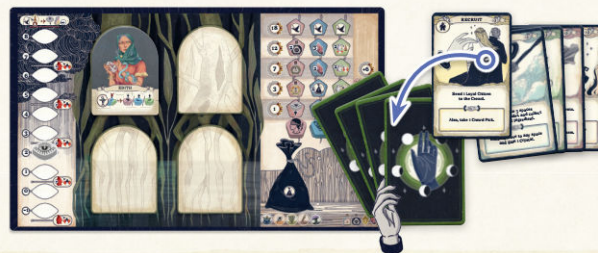
- 1 Mescola la pila degli scarti dei **Segnalini Paziente** (se ce n'è una) e posizionala a faccia in giù **al di sotto** della pila di pesca dei Pazienti (crea una nuova pila se non ce n'è già una).



- 2 Sposta in avanti l'**Indicatore Stagione**. Quando lo muovi sulle Stagioni Inverno (2^a) ed Estate (4^a), preleva il Cacciatore dal relativo spazio e posizionalo nel Capanno vuoto col numero più basso sul Tabellone Principale.
- 3 Riporta l'**Indicatore Fase Lunare** nella posizione di partenza.

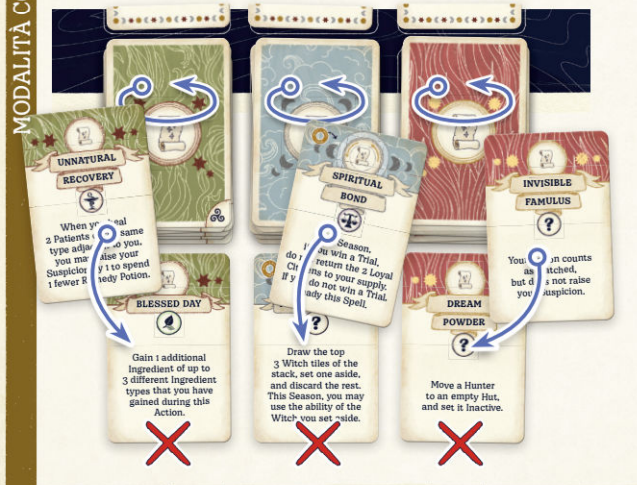


- 4 Ciascuna Congrega riprende in mano tutte le proprie **Carte Azione** giocate.



- 5 Passa il **Segnalino Prima di Turno** alla Congrega seguente in senso orario.

- 6 Riponi nella scatola del gioco le 3 Carte Incantesimo della fila inferiore. Sposta le 3 Carte Incantesimo scoperte dalla fila centrale alla fila inferiore, e rivela la prima carta di ogni mazzo Incantesimo nella fila centrale.



FINE DELLA PARTITA

La Fine della Partita scatta subito dopo i Processi della Stagione Estate (4^a). Volta il **Riepilogo del Processo e del Punteggio** così che il lato "Final Scoring" ("Conteggio Finale dei Punti") sia visibile. Invece di ottenere Favori della Folla, ottieni Punti Saggezza in base al numero di **Cittadini Alleati** nella Folla e nei Tribunali:

- ✦ Ottieni 3 Punti Saggezza se ci sono 3 o 4 Cittadini Alleati del tuo colore.
- ✦ Ottieni 7 Punti Saggezza se ci sono 5 o 6 Cittadini Alleati del tuo colore.

È ora che la vecchia Septima decida chi erediterà il suo titolo e il suo potere. Calcola i Punti Saggezza finali di ogni Congrega. Utilizza il **Blocchetto Segnapunti** per segnare il punteggio di ciascuna Congrega.

- ✦ Somma tutti i **Segnalini Saggezza** ottenuti durante la partita.

- ✦ Verifica gli obiettivi nel tuo **Libro degli Oracoli**. Puoi scegliere di conteggiare un numero di obiettivi diversi pari al numero di **Streghe** nella tua Congrega. Se la condizione specificata è rispettata, ottieni il relativo ammontare di Punti Saggezza.

- ✦ Ottieni Punti Saggezza in base al livello raggiunto su ciascun **Tracciato Paziente**: i cittadini curati ti mostrano la loro gratitudine in questo modo.

- ✦ Ottieni 2 Punti Saggezza per ciascun **Segnalino Portafortuna** avanzato nella tua riserva.

- ✦ Ottieni 1 Punto Saggezza per ciascuna **Pozione** avanzata nella tua riserva.

- ✦ Ottieni 1 Punto Saggezza ogni 2 **Ingredienti** e **Cristalli** (in qualunque combinazione).

La Guida con il più alto numero di Punti Saggezza finali ha vinto la sfida e diviene la nuova Septima! In caso di pareggio, vince la Guida con il più alto numero di Streghe nella propria Congrega. Nella rara eventualità di un ulteriore pareggio, le Guide vincitrici condividono il titolo di Septima.



ESEMPIO: Verde ottiene 3 Punti Saggezza poiché ha 2 Cittadini Alleati nella Folla e 2 Cittadini Alleati nel 1° Tribunale (ha vinto il 1° Processo dell'Ultima Stagione).



Ah, il Sabba delle Streghe è la festa migliore dell'Estate. Accendiamo un fuoco, beviamo, mangiamo, danziamo con gli Spiriti... Mi viene in mente quella volta che lo Spirito della Terra ha fatto una capriola volante spargendo fango su tutto il cibo. Bei tempi!
Hey, cos'è quella faccia pallida? Hai paura di non vincere la competizione? Rilassati, giovane, andrai alla grande!

REGOLE PER PARTITE A 2

Ci sono soltanto due regole specifiche per le partite a 2, ed entrambe riguardano le interazioni con la Septima.

- ✦ Durante la Preparazione, posiziona la Tessera Septima Sovrapponibile per Partite a 2 nella zona Septima del Tabellone Principale.
- ✦ Quando giochi un'Azione, puoi Sintonizzarti con entrambi gli Indicatori Azione Septima a faccia in su. Sintonizzarti con l'Indicatore a destra farà aumentare il tuo Sospetto di 2, come di norma; Sintonizzarti con l'indicatore a sinistra farà aumentare il tuo Sospetto di 1.

REGOLE PER IL SOLITARIO

La Vedova Nera è giunta a Noctenburg per partecipare alla sfida e causare qualche grattacapo.



Oh, buongiorno passerottini! Sbaglio o state tentando di diventare la nuova Septima con la forza dell'amicizia e della gentilezza? Beh, io non ho bisogno di amici! Non ho bisogno di aiuto! Non potrete competere con me e i miei fedeli servitori a otto zampe Johnny, Dave e Chucky. Tra un anno esatto, in quella faticosa notte d'Estate, mi onorerete mentre divento la nuova Septima!

La modalità Solitario può essere giocata soltanto utilizzando la Modalità Completa ☯ di Septima.

In queste regole “tu” sarà riferito alla Guida umana solitaria, mentre “la Vedova” o “lei” sarà riferito all'avversario Solitario automatizzato. Puoi risolvere a tuo piacimento ogni caso in cui si dovesse presentare una situazione di equivalenza (per esempio più di un Ragno è “il più vicino”).

COMPONENTI SOLITARIO



14 Carte Azione
Vedova Nera



10 Carte Trattativa

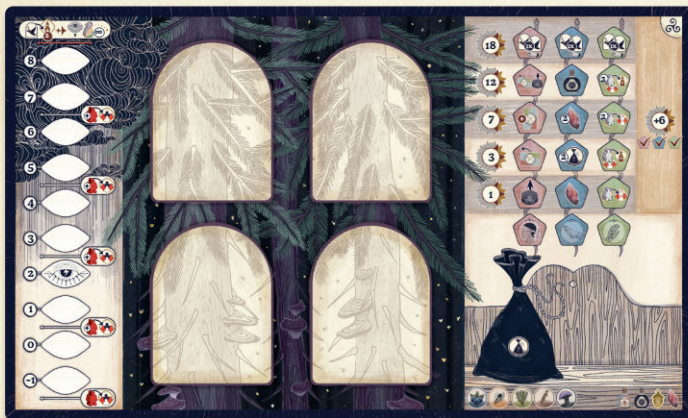


1 Dado Solitario



3 Pedine Ragno

COMPONENTI COMUNI UTILIZZATI DALL'AVVERSARIO SOLITARIO



1 Plancia Congrega



1 Indicatore del Sospetto



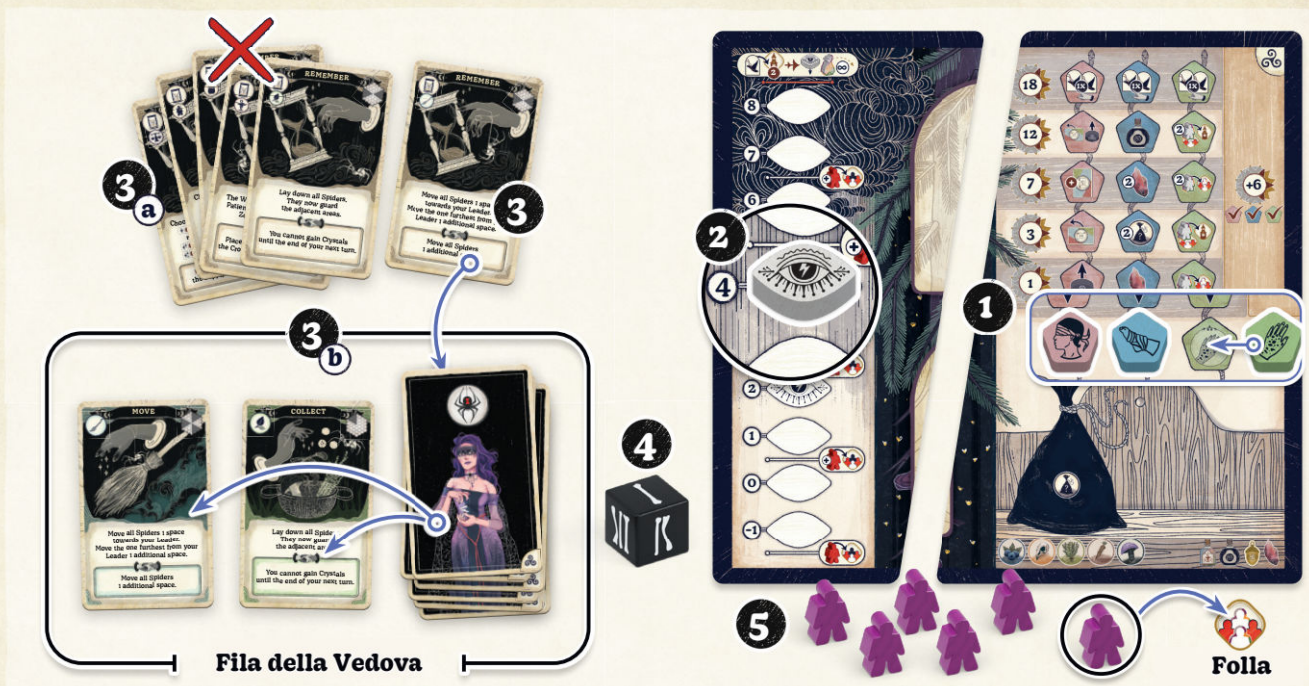
3 Indicatori
Tracciato Paziente



6 meeples
Cittadini Alleati

PREPARAZIONE

PREPARAZIONE VEDOVA NERA



- 1 Per la Vedova Nera, utilizza la Plancia Congrega di un colore inutilizzato. Prendi un Indicatore **Tracciato Paziente** di ciascun colore e posizionalo nello spazio più in basso del rispettivo Tracciato Paziente sulla sua Plancia Congrega.
- 2 Posiziona un **Indicatore del Sospetto** sullo spazio 4 del suo Tracciato del Sospetto.
- 3 Pesca una Carta Azione Vedova Nera *Remember* a caso e mescolala insieme alle sue altre Carte Azione.
 - a Riponi nella scatola del gioco le altre 5 Carte Azione Vedova Nera *Remember*.
 - b Posiziona le 9 carte mescolate sulla Plancia Congrega della Vedova Nera a formare un mazzo di pesca sul lato destro, poi rivela le prime due carte e posizionale alla sinistra del mazzo. L'insieme delle due carte scoperte e del mazzo di pesca è detto **Fila della Vedova**.
 - c Se hai rivelato la carta *Remember*, sostituiscila pescando una nuova carta dal mazzo e rimescola in quest'ultimo la carta *Remember*.
- 4 Posiziona il **Dado Solitario** vicino al mazzo di pesca.
- 5 Posiziona 6 **Cittadini Dannati** (meeple Cittadino Alleato di un colore inutilizzato) vicino alla Plancia Congrega della Vedova Nera per formare la sua riserva. Posiziona poi 1 di questi Cittadini Dannati nella Zona Folla del Tabellone Principale.
- 6 Posiziona le 3 **Pedine Ragno** sul Tabellone Principale all'ingresso dei Capanni dei Cacciatori numerati 2, 4 e 6. Assicurati che siano in posizione "sveglia" (in piedi)!
- 7 La Vedova Nera non utilizza Libro degli Oracoli, Carte Prologo né Incantesimi. La Vedova Nera non utilizza nemmeno la Pedina Guida né l'Indicatore Tracciato Rituale.

◆◆ PREPARAZIONE CONGREGA ◆◆

Esegui i passaggi **1** – **14** della Preparazione della Congrega, modificando come segue i passaggi **7b** (Modalità Completa) e **10**:

7b Pesca quattro Tessere Strega per eseguire un draft:

- I** Sceglينه una e posizionala sulla tua Plancia Congrega.
- II** Selezionane casualmente una tra le tre rimaste e posizionala sulla Plancia Congrega della Vedova Nera.
- III** Sceglينه una tra le due rimaste e posizionala sulla tua Plancia Congrega.
- IV** Posiziona l'ultima Tessera Strega sulla Plancia Congrega della Vedova Nera.



10 Ottieni il Segnalino Prima di Turno.

Svolgi poi i seguenti passaggi:

- 1** Ottieni 14 Punti Saggezza.
- 2** Prendi le seguenti Carte Trattativa: 2x *Delay*, 3x *Information*, 3x *Cooperation*, e posizionala accanto alla tua Plancia Congrega. Riponi nella scatola del gioco le carte restanti.



È tutto pronto per iniziare la partita.

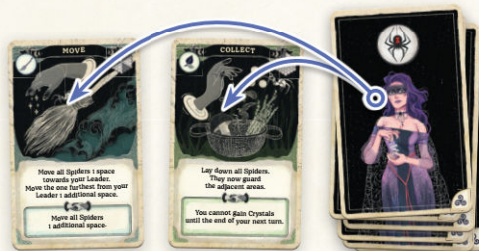
SEQUENZA STAGIONALE

Sono valide le regole principali della Modalità Completa, salvo dove diversamente specificato.

◆◆ PREPARAZIONE ◆◆

Salta questo passaggio nella 1ª Stagione della partita (Autunno): è stato già eseguito durante la preparazione iniziale.

Esegui tutti i passaggi della Preparazione come indicato nelle regole principali. Poi mescola tutte e 9 le Carte Azione della Vedova Nera e posiziona il mazzo così formato sul lato destro al di sopra della sua Plancia Congrega; pesca e posiziona due carte a faccia in su alla sinistra del mazzo di pesca, per ricreare la Fila della Vedova. Se hai rivelato la carta *Remember*, sostituiscila con la carta successiva pescata dal mazzo e rimescola *Remember* nel mazzo.



◆◆ FASI LUNARI ◆◆

Gioca i tuoi turni, eseguendo ogni passaggio delle Fasi Lunari come indicato nelle regole principali. La Vedova Nera, invece, esegue ciascuno dei passaggi in modo differente.

A Seleziona l'Azione: La Vedova Nera sceglie una carta dalla Fila della Vedova. Puoi influenzare la sua scelta grazie a una Carta Trattativa.

B Svolgi l'Azione:

- ✦ Ragni Striscianti: I Ragni si muovono; quest'azione sostituisce il Movimento Rapido.
- ✦ Azione della Carta: Svolgi le Abilità previste dalla Carta Azione Vedova Nera selezionata.
- ✦ Sospetto: Se si è Sintonizzata, aumenta il Sospetto della Vedova Nera.
- ✦ Avanzamento Rituale: Non fare nulla.

C Dado del Cacciatore: Non fare nulla.

D Riposiziona i Cacciatori: Non fare nulla.

E Fine della Fase Lunare: Ripristina la Fila della Vedova.

A SELEZIONA L'AZIONE

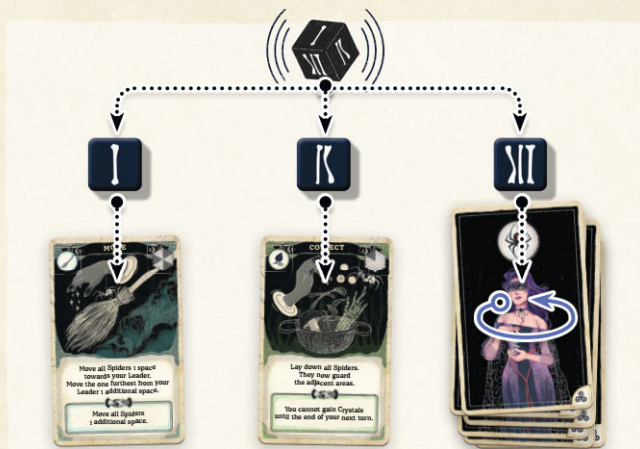
Quando scegli la tua Azione, puoi decidere di giocare accanto a essa una Carta Trattativa per manipolare la Carta Azione che la Vedova Nera selezionerà.

1

Hai 4 opzioni:

NESSUNA TRATTATIVA: Scegli la tua Carta Azione, poi tira il Dado Solitario per stabilire quale Carta Azione sarà selezionata dalla Vedova Nera:

- ✦ Se il risultato è **I**, la Vedova Nera sceglie la carta a sinistra nella Fila;
- ✦ Se il risultato è **K**, la Vedova Nera sceglie la carta a destra nella Fila;
- ✦ Se il risultato è **VI**, la Vedova Nera sceglie la carta in cima al mazzo di pesca.



Carta a Sinistra Carta a Destra Mazzo di Pesca

2 COOPERATION: Scegli una tua Carta Azione che abbia un'icona diversa da tutte le carte nella pila degli scarti della Vedova (a destra della sua Plancia Congrega). Cerca la Carta Vedova corrispondente: la Vedova Nera la seleziona, **Sintonizzandosi** con te. Se hai prelevato la sua Azione dal mazzo, rimescola le carte restanti. **Non** tirare il Dado Solitario.

3 DELAY: Manipola la Fila della Vedova **prima** di tirare il Dado Solitario per selezionare la sua Azione. Scegli una delle seguenti opzioni per modificare la Fila.

- ✦ Inverti l'ordine delle carte a faccia in su.
- ✦ Scambia la carta a faccia in su sulla destra con quella in cima al mazzo di pesca (voltandole entrambe).
- ✦ Metti momentaneamente da parte la carta a faccia in su sulla sinistra, poi fai scivolare al suo posto l'altra carta. Pesca una carta dal mazzo per ripristinare la Fila, poi riposiziona in cima al mazzo la carta messa da parte, a faccia in giù.

4 INFORMATION: Tira il Dado Solitario per selezionare l'Azione della Vedova Nera **prima** di scegliere la tua Carta Azione.

Posiziona la Carta Azione Vedova Nera selezionata alla sinistra della sua Plancia Congrega. Se hai giocato una Carta **Trattativa**, riponila nella scatola del gioco.

B SVOLGI L'AZIONE

Quando è il turno della Vedova Nera:

1 RAGNI STRISCIANTI:

- Esegui separatamente per ciascuna Zona d'Ombra (vedi più avanti): Ogni Ragno in quella Zona si muove di 1 spazio verso di te. Se non ci sono Ragni in quella Zona, procedi in senso orario finché non trovi una Zona d'Ombra con almeno un Ragno, e sposta tutti i Ragni in quella Zona di 1 spazio verso di te.
- Perdi 1 Punto Saggezza per ciascun Ragno che termina il movimento su uno spazio **adiacente** alla tua Guida. Perdi invece 5 Punti Saggezza per ciascun Ragno che termina il movimento sullo stesso spazio della tua Guida.

2 AZIONE DELLA CARTA: Svolgi gli effetti della Carta Azione Vedova Nera selezionata (vedi pagina seguente). La Vedova Nera può Sintonizzarsi con te o con la Septima. Se lo fa, svolgi l'effetto nella parte inferiore della carta dopo quello nella parte superiore.

3 SOSPETTO: La Vedova Nera aumenta il proprio Sospetto proprio come la Congrega umana: se si Sintonizza con te, il suo sospetto aumenta di 1; se **si Sintonizza soltanto con la Septima (uno dei due indicatori)**, il suo **sospetto aumenta di 2**. Le regole nel riquadro qui sotto spiegano cosa succede se il Sospetto della Vedova Nera deve essere aumentato oltre lo spazio più in alto.

SOSPETTO DELLA VEDOVA NERA



Perché sei così timorosa e cerchi di evitare il sospetto? Patetico. Dovresti mostrarti fiera, possente, terrificante!

Alcuni effetti possono aumentare/diminuire il Sospetto della Vedova Nera proprio come avviene con le Congreghe umane. Se l'Indicatore del Sospetto della Vedova Nera si trova sullo spazio più in alto del suo tracciato quando deve essere aumentato, esegui i passaggi seguenti:

- Se c'è almeno una Strega sulla sua Plancia Congrega, posizionane una nel Secondo Tribunale (2). Se non ci sono Streghe sulla sua Plancia Congrega, preleva la strega più in basso dalla Pila delle Tessere Strega e posizionala nel Secondo Tribunale (2).
- Riposiziona il suo Indicatore del Sospetto nello spazio (2).

4 AVANZAMENTO RITUALE: La Vedova Nera non ha un indicatore sul Tracciato Rituale e salta dunque questo passo.

Nel tuo turno, svolgi la tua Azione esattamente come descritto nelle regole principali (Movimento Rapido, Azione della Carta, Sospetto e Avanzamento Rituale). Attenzione: come in una partita a 2, puoi Sintonizzarti con entrambi gli Indicatori Azione Septima, aumentando il tuo Sospetto di 1 per quello di sinistra e di 2 per l'indicatore di destra. Se ti Sintonizzi con la Vedova Nera, aumenta il tuo sospetto di 1 (non importa se ti sei Sintonizzata anche con la Septima). L'unica preoccupazione aggiuntiva è rappresentata dai Ragni.

ZONE D'OMBRA

Il passaggio Ragni Striscianti e alcune delle azioni della Vedova Nera fanno riferimento alla "Zona d'ombra". La Zona d'ombra attuale è indicata in grigio scuro nell'angolo superiore destro della Carta Azione Vedova Nera a sinistra nella Fila della Vedova. Le Zone sono i gruppi di spazi contraddistinti dal medesimo simbolo (bronzo o oro). Ciò significa che i Ragni possono trovarsi nelle Zone d'ombra, mentre i Pazienti nelle Caselle Villaggio possono essere a essi adiacenti.



ESEMPIO DI ZONA D'OMBRA E RAGNI STRISCANTI:

L'azione Vedova attuale è Collect **a**, e la Carta Azione a sinistra nella Fila della Vedova è Move **b**. La Carta Move indica 3 Zone d'ombra (**1**, **3** e **5**). C'è 1 Ragno sia nella Zona **1** che nella Zona **3**, più 1 Ragno nella Zona **2** (che non è una Zona d'ombra). Svolgi Ragni Striscianti prima sulla Zona d'ombra **1**, spostando il relativo Ragno di 1 spazio verso di te **c**. Poi fai lo stesso sulla Zona d'ombra **3**, spostando il relativo Ragno **d**. Infine, svolgi Ragni Striscianti sulla Zona d'ombra **5**, che non contiene Ragni: cerchi la prima Zona qualunque (non solo d'ombra) in senso orario **e** che contenga un Ragno. La Zona d'ombra **1** è la prima che incontri, perciò sposti il relativo Ragno verso di te **f**. Ora hai svolto Ragni Striscianti in tutte e 3 le Zone d'ombra. Attenzione: hai spostato il medesimo Ragno due volte, mentre non hai mosso affatto il 3° ragno.

RAGNI



Tic-tac! Signora gentile dice noi fare cose. E allora noi fare cose! Signora gentile è gentile! Noi sorvegliare zona e tessere tela e mordere gente cattiva.

I Ragni sono creature spaventose che possono rendere il tuo compito più difficile in svariati modi.

- ✦ Quando sposti un Ragno "verso di te", devi seguire il percorso più breve tra la tua Guida e tale Ragno. Se ci sono diversi percorsi validi, puoi sceglierne liberamente uno. Ogni movimento aggiuntivo conferito dall'Abilità Principale o dal Bonus Sintonia è verso di te.
- ✦ In tutti i casi in cui un Ragno si sposta posizionalo in piedi, anche se la sua pedina era in precedenza sdraiata.
- ✦ Non puoi spostare la tua Guida su uno spazio già occupato da un Ragno
- ✦ Quando termini il tuo turno, perdi 1 Punto Saggezza per ogni Ragno adiacente alla tua Guida.
- ✦ Se inizi il tuo turno con la Guida nel medesimo spazio di un Ragno (poiché questi si è mosso lì), **devi** spostarla.
- ✦ I Ragni sdraiati **sorvegliano** le caselle adiacenti. Non puoi **raccogliere** Ingredienti/Cristalli da queste caselle.

EFFETTI DELLE CARTE AZIONE VEDOVA NERA



COLLECT

Abilità Principale: Poni tutti i Ragni in posizione sdraiata. Ora sorvegliano le caselle adiacenti.

Bonus Sintonia: Non puoi ottenere Cristalli fino alla fine del tuo turno successivo.

Per le regole relative a "sorvegliare", consulta "Ragni" poco sopra.

Se si attiva il Bonus Sintonia della Vedova Nera, non puoi ottenere Cristalli attraverso alcun effetto, che sia la carta Collect o altro. Il Bonus Sintonia resta attivo fino alla fine del turno successivo (scarta solo allora la carta Collect), tranne nel caso in cui la Vedova la giochi nell'ultima Fase Lunare di una Stagione: in tal caso l'effetto termina prima dei Processi.



MOVE

Abilità Principale: Sposta tutti i Ragni di 1 spazio verso la tua Guida. Sposta il Ragno più lontano dalla tua Guida di 1 spazio aggiuntivo.

Bonus Sintonia: Tutti i Ragni si muovono di 1 spazio aggiuntivo.

Per le regole sul movimento dei Ragni, consulta "Ragni" poco sopra.



BREW

Abilità Principale: La Vedova Nera aumenta il proprio Sospetto di 1.

Bonus Sintonia: La Vedova Nera cura il Paziente più vicino (adiacente allo spazio di una Zona d'Ombra, se possibile).

"Più vicino" identifica il Paziente che può essere raggiunto col minor numero di movimenti della tua Guida (se ci sono più Pazienti equidistanti, puoi scegliere). Se non ci sono Pazienti adiacenti a Zone d'Ombra, devi scegliere il più vicino ovunque sia. Quando un Paziente viene curato, posizionavi sopra una Pozione Rimedio corrispondente prelevata dalla riserva per indicarlo. Poi, avanza di 1 passo il corrispondente Indicatore Tracciato Paziente della Vedova Nera (ignora la ricompensa sullo spazio appena coperto).



HEAL

Abilità Principale: La Vedova Nera cura i 2 Pazienti più vicini (adiacenti a spazi di Zone d'Ombra, se possibile).

Bonus Sintonia: Posiziona nel 1° Tribunale 1 Cittadino Dannato prelevato dalla Folla.

Per le regole sulla cura del Paziente "più vicino" consulta "Brew" poco sopra.

Devi posizionare il Cittadino Dannato nel primo spazio libero dei Tribunali. Se il 1° Tribunale è pieno, posiziona il Cittadino Dannato nel primo spazio libero del 2° Tribunale (se possibile). Se non ci sono Cittadini Dannati nella Folla, questo bonus non ha effetto.



CHANT

Abilità Principale: La Vedova Nera aumenta il proprio Sospetto di 1.

Bonus Sintonia: Posiziona 2 Cittadini Dannati nella Folla.

Se ci sono meno di 2 Cittadini Dannati nella riserva della Vedova Nera, posizionane il numero più alto possibile.



RECRUIT



Abilità Principale: Scegli la prima opzione possibile:

- ✦ +2 Cittadini Dannati nella Folla
- ✦ +2 Cittadini Dannati nel 1° Tribunale
- ✦ +1 al Sospetto della Vedova Nera

Bonus Sintonia: +1 Cittadino Dannato nella Folla.

Le abilità sulla carta sono abbreviate. Le tre opzioni della Abilità Principale sono le seguenti:

- 1 Posiziona nella Folla 2 Cittadini Dannati prelevati dalla riserva della Vedova Nera.

- 2 Sposta 2 Cittadini Dannati dalla Folla negli spazi liberi più a sinistra del 1° Tribunale . Se il 1° Tribunale è pieno, posizionali negli spazi liberi più a sinistra del 2° Tribunale .

- 3 La Vedova Nera aumenta il proprio Sospetto di 1.

Se un effetto richiede di spostare/aggiungere 2 Cittadini Dannati e solo 1 è disponibile, posiziona/aggiungi quel singolo Cittadino Dannato. Se non ci sono Cittadini Dannati disponibili, considera questa opzione impossibile e prosegui con l'opzione successiva.

Il Bonus Sintonia è identico alla prima opzione dell'Abilità Principale, ma prevede di posizionare 1 solo Cittadino Dannato aggiuntivo.



PLEAD

Abilità Principale: Scegli la prima opzione possibile:

- ✦ +2 Cittadini Dannati nel 1° Tribunale
- ✦ +2 Cittadini Dannati nella Folla
- ✦ +1 al Sospetto della Vedova Nera

Bonus Sintonia: +1 Cittadino Dannato prelevato dalla riserva nel 1° Tribunale.

L'Abilità Principale di *Plead* è quasi identica a quella di *Recruit*, ma le prime due opzioni sono invertite. Si applicano le stesse regole di *Recruit*.

Il Bonus Sintonia prevede di posizionare nel 1° Tribunale 1 Cittadino Dannato aggiuntivo prelevato **direttamente** dalla riserva della Vedova Nera.



REMEMBER

Durante la preparazione, hai pescato casualmente una carta *Remember* per la Vedova Nera. L'Abilità Principale e il Bonus Sintonia di quella carta saranno l'esatta copia di una delle altre 8 Azioni. Trovi i chiarimenti sulle abilità di ogni carta nella sezione corrispondente di questo capitolo.



RITUAL

Abilità Principale: Scarta tutti gli Incantesimi dalla fila inferiore. Rimuovi dalla partita una Carta Trattativa nella tua mano.

Bonus Sintonia: La Vedova Nera aumenta il suo Sospetto di 1.

Quando scarti una Carta Incantesimo (Normale) dalla fila inferiore, sostituiscila con la carta in cima al mazzo corrispondente (a faccia in su) e poi rivela la prima carta coperta dello stesso mazzo.



FINE DELLA FASE LUNARE

Ripristina la Fila della Vedova. Se c'è una sola Azione a faccia in su nella Fila, rivelane una nuova dalla cima del mazzo e posizionala tra la carta a faccia in su e il mazzo (facendo slittare a sinistra la carta a faccia in su, se necessario).

PROCESSI

La Vedova Nera partecipa ai Processi con i suoi Cittadini Dannati, che contano come se fossero Cittadini a lei Alleati. I passaggi sono gli stessi delle regole principali. Se la Vedova Nera ottiene Punti Saggezza durante i Processi, sottraili invece ai tuoi Punti Saggezza. Se non hai abbastanza Punti Saggezza, perdine il maggior numero possibile. La Vedova Nera può ottenere Streghe aggiuntive e posizionarle nella propria Plancia Congrega.

Nel passaggio **Favori della Folla**, la Vedova Nera non ottiene Favori e sposta invece i suoi Ragni.

Se ha 3/4/5/6 Cittadini Dannati nella Folla, sposterà i suoi Ragni rispettivamente di 1/2/3/4 spazi. Ogni volta che muove un Ragno, sceglie quello attualmente **più lontano** dalla tua Guida.

Se un Ragno raggiunge la tua Guida, la Vedova Nera termina il movimento dei suoi Ragni. Per ogni Ragno **adiacente** alla tua Guida perdi 1 Punto Saggezza. Se un Ragno termina il suo movimento nel medesimo spazio della tua Guida, perdi invece 5 Punti Saggezza.

Se i Ragni si sono mossi di almeno 1 spazio, riponi nella riserva della Vedova Nera un totale di 1 Cittadino Dannato.

FINE DELLA STAGIONE

Esegui tutti i passaggi della Fine della Stagione previsti nelle regole principali; nella 2^a e nella 4^a stagione la Vedova Nera sarà dunque Prima di Turno.

FINE DELLA PARTITA

Esegui il Conteggio Finale dei Punti come descritto nelle regole principali, con le seguenti modifiche:

❖ **NON** ottieni Punti Saggezza per i 4 obiettivi sulla tua Carta Libro degli Oracoli; questi saranno importanti per le Peripezie (vedi più avanti).

Aggiungi tutti i Punti Saggezza a quelli raccolti durante la partita, poi **perdi** Punti Saggezza in base ai Tracciati Paziente della Vedova Nera e ai Cittadini Dannati nella Folla:

❖ Se la Vedova Nera ha 3 o 4 Cittadini Dannati nella Folla, perdi 3 Punti Saggezza.

❖ Se la Vedova Nera ha 5 o 6 Cittadini Dannati nella Folla, perdi 7 Punti Saggezza.

❖ Per ciascun Tracciato Paziente della Vedova Nera, perdi un numero di Punti Saggezza uguale al valore del livello più alto che ha raggiunto. Perdi 6 Punti Saggezza aggiuntivi per ogni livello che la Vedova Nera ha raggiunto su tutti e tre i Tracciati Paziente.

Per vincere la partita contro la Vedova Nera devi completare almeno **5 delle 8** Peripezie:

❖ **Peripezia 1-4:** Completa gli obiettivi della tua Carta Libro degli Oracoli. Non è necessario che ci siano Streghe nella tua Congrega, a differenza delle partite con più Congreghe.

❖ **Peripezia 5:** Possiedi almeno 4 Streghe nella tua Congrega.

❖ **Peripezia 6:** Fai sì che la Vedova Nera possieda 3 Streghe o meno nella propria Congrega.

❖ **Peripezia 7:** Raggiungi il nastro più in alto sulla Plancia Rituale.

❖ **Peripezia 8:** Possiedi almeno 42 Punti Saggezza al termine del conteggio dei punti sopra illustrato (dopo aver sottratto i Punti Saggezza della Vedova Nera).

Se completi 4 Peripezie o meno, la Vedova Nera diviene la nuova Septima e ammanta Noctenburg nella sua oscurità. Se completi almeno 5 Peripezie, hai vinto la partita e la Vedova Nera torna in esilio.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Applica una o più delle seguenti modifiche alle regole per rendere la partita più facile o più difficile secondo le tue preferenze.

PER UNA PARTITA PIÙ FACILE:

❖ Completa 4 Peripezie per vincere.

❖ La Vedova Nera non ottiene mai gli effetti del Bonus Sintonia delle sue Carte Azione.

❖ Per completare la Peripezia 8, ti basta possedere almeno 1 Punto Saggezza.

❖ Inizii la partita con un maggior numero di Carte Trattativa: 4x Cooperation, 3x Delay e 3x Information.

PER UNA PARTITA PIÙ DIFFICILE:

❖ Completa 6, 7 o 8 Peripezie per vincere.

❖ La Vedova Nera ottiene il Bonus Sintonia per ciascuna delle sue Azioni, indipendentemente dal fatto che si sia Sintonizzata con te o con la Septima.

❖ Per completare la Peripezia 8, devi possedere 42, 35, 28 o 1 Punto Saggezza. Se scegli un punteggio inferiore a 42 ma introduci tutte le altre regole per complicare la partita, questa sarà generalmente più difficile.

❖ Inizii la partita con un numero inferiore di Carte Trattativa: 2x Cooperation, 2x Delay e 2x Information (riponi le restanti nella scatola del gioco).



APPENDICE

◆◆◆ RICOMPENSE TRACCIATO PAZIENTE ◆◆◆

LATO MODALITÀ BASE

LIVELLO	CIECO	PARALIZZATO	INFETTO
5	Pesca 1 Strega e posizionala nella tua Congrega.	Pesca 1 Strega e posizionala nella tua Congrega.	Pesca 1 Strega e posizionala nella tua Congrega.
4	Ottieni 2 Pozioni Pratiche a tua scelta.	Ottieni 3 Cristalli.	Invia negli spazi vuoti più a sinistra di un Tribunale 2 Cittadini Alleati prelevati dalla Folla.
3	Ottieni una Pozione Calmante.	Ottieni 2 Cristalli.	Invia nella Folla 2 Cittadini Alleati.
2	Ottieni un Unguento del Volo.	Ottieni 2 Ingredienti a tua scelta.	Invia nella Folla 1 Cittadino Alleato.
1	Diminuisci il tuo Sospetto di 1.	Diminuisci il tuo Sospetto di 1.	Diminuisci il tuo Sospetto di 1.



LATO MODALITÀ COMPLETA

MODALITÀ COMPLETA

LIVELLO	CIECO	PARALIZZATO	INFETTO
5	Pesca 2 Streghe e scegline 1 da posizionare nella tua Congrega. Scarta l'altra al fondo della pila.	Pesca 2 Streghe e scegline 1 da posizionare nella tua Congrega. Scarta l'altra al fondo della pila.	Pesca 2 Streghe e scegline 1 da posizionare nella tua Congrega. Scarta l'altra al fondo della pila.
4	Avanza sul Tracciato Rituale e prepara 1 Incantesimo.	Ottieni 1 Pozione Pratica a tua scelta.	Invia negli spazi vuoti più a sinistra di un Tribunale a tua scelta 2 Cittadini Alleati prelevati dalla Folla.
3	Ottieni un Incantesimo.	Ottieni 2 Cristalli.	Invia nella Folla 2 Cittadini Alleati.
2	Prepara 1 Incantesimo.	Ottieni 2 Ingredienti a tua scelta.	Invia nello spazio vuoto più a sinistra di un Tribunale a tua scelta 1 Cittadino Alleato.
1	Avanza sul Tracciato Rituale.	Ottieni 1 Cristallo.	Invia nella Folla 1 Cittadino Alleato.



◆◆ ABILITÀ DELLE STREGHE ◆◆



Consulta il *Legendarium delle Streghe* su mindclashgames.com per scoprire le storie di questi misteriosi personaggi!



L'abilità di ciascuna Strega può essere utilizzata soltanto in uno specifico momento, indicato nella colonna "Condizione". La maggior parte di esse possono essere utilizzate quando si svolge una specifica Azione. Se l'abilità è un effetto aggiuntivo, esso può essere applicato immediatamente dopo i passaggi Movimento Rapido o Azione della Carta di "B Svolgi l'Azione".

NOME	CONDIZIONE	ABILITÀ
ALBERT	Dopo il Dado del Cacciatore	Spendi 2 Ingredienti a tua scelta per rendere un Cacciatore Dormiente dopo aver visto il risultato del tiro. Il Cacciatore resta Dormiente fino alla Fine della Stagione.
ALICE	Azione <i>Brew</i>	Se cucini 3 Pozioni Pratiche nel medesimo turno, avanza sul Tracciato Rituale.
AYLANA	Azione <i>Remember</i>	Puoi considerare la tua Azione come se ti fossi Sintonizzata con un'altra Congrega. Attenzione: devi aumentare il tuo Sospetto di 1 come se ti fossi Sintonizzata normalmente.
BERTA	Azione <i>Heal</i>	Se curi 2 o più Pazienti di tipologie diverse in questo turno, puoi avanzare sul Tracciato Rituale.
BRYN	Dopo i Processi e i Favori della Folla	Richiama solamente 1 Cittadino Alleato se sei la Vincitrice del Processo. Non richiamare 1 Cittadino Alleato dopo i tuoi Favori della Folla. Se Bryn è l'accusata nel processo che vinci, puoi utilizzare la sua abilità subito dopo averla aggiunta alla tua Congrega.
DRAGOMIR	Fine del Primo Processo	Se hai un Cittadino Alleato nel 1° Tribunale e il Processo ha successo, diminuisce il tuo Sospetto di 2. Se Dragomir è accusato nel Processo che vinci, puoi utilizzare la sua abilità subito dopo averlo aggiunto alla tua Congrega.
EDITH	Azione <i>Heal</i>	Dopo aver Curato un Paziente, puoi avanzare su un Tracciato Paziente a tua scelta.
EUSTACE	Azione <i>Recruit</i>	Se sei adiacente all'Ospedale, invia nella Folla 1 Cittadino Alleato aggiuntivo.
HAZEL	Azione <i>Heal</i>	1 dei Pazienti che Curi può trovarsi a 2 spazi di distanza dalla tua Guida.

NOME	CONDIZIONE	ABILITÀ
JOHANNA	Dopo i Processi	Dopo i Processi puoi scegliere lo stesso Favore della Folla più volte. Se Johanna è accusata nel Processo che vinci, puoi utilizzare la sua abilità subito dopo averla aggiunta alla tua Congrega.
KATHERINA	Azione <i>Collect</i>	Considera 1 tipologia di Ingrediente in più come se fosse Lunare.
LUKE	Azione <i>Brew</i>	Puoi aumentare il tuo sospetto di 1, un massimo di due volte, per spendere 1 Ingrediente in meno in totale quando cucini Pozioni. Puoi ridurre il costo di una singola Pozione a 0 Ingredienti grazie a quest'abilità.
MARTHA	Qualunque Azione con cui non ti sei Sintonizzata	Puoi considerare la tua Azione come se ti fossi Sintonizzata e aumentare il tuo Sospetto di 2. Se ti sei già Sintonizzata non puoi utilizzare quest'abilità per aumentare il tuo sospetto di 2 invece che di 1.
MATHILDA	Qualunque Azione con cui ti sei Sintonizzata	Aumenta il tuo Sospetto di 2 punti aggiuntivi per rendere 1 Cacciatore Dormiente. Il Cacciatore resta Dormiente fino alla fine della Fase Lunare.
NICHOLAS	Azione <i>Collect</i>	Cucina 1 Pozione. Non puoi utilizzare le abilità di <i>Alice</i> e <i>Luke</i> o l'Edificio <i>Elefante Alato</i> , poiché questa non è un'Azione <i>Brew</i> .
NINA	Azione <i>Chant</i>	Puoi spendere 1 Ingrediente a tua scelta per preparare 1 Incantesimo.
OTTO	Dado del Cacciatore	Se sei adiacente a una casella con un Teschio (Ingrediente), sottrai 2 dai tuoi tiri del Dado del Cacciatore.
RANDELL	Accesso a un nastro sul Tracciato Rituale	Ottieni 1 Ingrediente ogni volta che avanzi su un nastro del Tracciato Rituale. Se non hai Ingredienti o Cristalli nella tua Riserva per fare un'Offerta agli Spiriti non puoi accedere al nastro, poiché devi pagare il costo prima di attivare l'abilità di <i>Randell</i> .
REMUS	Azione <i>Ritual</i>	Spendi 1 Cristallo per avanzare di 1 spazio ulteriore sul Tracciato Rituale.
SEN	Azione <i>Collect</i>	Puoi spendere 1 Ingrediente per ottenere 1 Cristallo un massimo di due volte.
SERENA	Movimento Rapido	Se non ti sei Sintonizzata, puoi muoverti di 1 spazio aggiuntivo durante il tuo Movimento Rapido.
SOPHIE	Azione <i>Recruit</i>	Puoi aumentare il tuo Sospetto di 1 per inviare nella Folla 1 Cittadino Alleato aggiuntivo.
TOMMY	Azione <i>Remember</i>	Se il tuo Sospetto è inferiore a 4, puoi avanzare sul Tracciato Rituale.
WILMOT	Azione <i>Collect</i>	Abbassa il tuo Sospetto di 1 per ogni Fungo che hai Raccolto in questo turno.

◆◆◆ PUNTI DAGLI OBIETTIVI DEL LIBRO DEGLI ORACOLI ◆◆◆

Per completare un obiettivo devi possedere un numero uguale o superiore dei componenti indicati (eccetto quelli che indicano "max", per i quali devi possedere un numero uguale o inferiore).



#1

1 Paziente Paralizzato curato

2 Pozioni inutilizzate

5 Cittadini Alleati nella Folla e/o in un Processo Finale

6 Ingredienti della stessa tipologia



#4

1 Cristallo

3 Cittadini Alleati nella Folla e/o in un Processo Finale

3 Pozioni inutilizzate

5 Pazienti curati



#2

2 Cittadini Alleati nella Folla e/o in un Processo Finale

2 Pazienti Infetti curati

5 Ingredienti di tipologie differenti

4 Pozioni inutilizzate



#5

3 Sospetto o meno

3 Incantesimi di elementi differenti

5 Bacche

6 Pazienti curati



#3

3 Sospetto o meno

3 Bacche

5 Pazienti Ciechi curati

6 Cittadini Alleati nella Folla e/o in un Processo Finale



#6

Indicatore Tracciato Rituale nella sezione Aria

2 Pazienti Paralizzati curati

5 Ingredienti di tipologie differenti

6 Cittadini Alleati nella Folla e/o in un Processo Finale

MODALITÀ COMPLETA



#7

Indicatore Tracciato Rituale nella sezione Fuoco

3 Teschi

3 Pazienti Ciechi curati

7 Sospetto



#8

Indicatore Tracciato Rituale nella sezione Terra

3 Cittadini Alleati nella Folla e/o in un Processo Finale

3 Pazienti Infetti curati

6 Ingredienti della stessa tipologia



#9

1 Cristallo

3 Incantesimi dello stesso colore

5 Cittadini Alleati nella Folla e/o in un Processo Finale

4 Pozioni inutilizzate

CHIARIMENTI SUGLI EFFETTI DEGLI INCANTESIMI

INCANTESIMI DI FUOCO

NOME	CHIARIMENTO
DARK MOON STONE	Se utilizzi una Pozione Rimedio come Pozione Pratica grazie a <i>The Golden Brew</i> non ottieni Punti Saggezza.
DREAM POWDER	Se sei nella Zona di un Cacciatore Dormiente, salti il passaggio "C Dado del Cacciatore" del tuo turno.
HEALING DREAM	Puoi utilizzare l'Edificio <i>Ospedale</i> per curare 1 Paziente di qualunque tipologia e avanzare sul Tracciato Paziente corrispondente (senza ottenere ricompense). Se utilizzi questa abilità durante la tua Azione <i>Heal</i> , puoi curare un 3° Paziente con questo Incantesimo.
INVISIBLE FAMULUS	Ottieni il Bonus Sintonia e puoi avanzare sul Tracciato Rituale di conseguenza.
LION'S ROAR	I ritiri effettuati spendendo Segnalini Portafortuna contano anche come tiri separati del Dado del Cacciatore.
MAGIC MORTAR	Tutti e tre gli scambi possono essere da qualunque tipologia a qualunque altra tipologia. Non è necessario che i 3 Ingredienti di partenza né che i 3 finali siano della stessa tipologia.
SUMMONING	Quando calcoli il risultato dei Processi in questa Stagione, considera come se avessi 1 Cittadino Alleato aggiuntivo nel Tribunale. Se il totale dei tuoi Cittadini Alleati è lo stesso di altre Congreghe, vinci i pareggi. Tuttavia, se il numero finale di Cittadini Alleati, aumentato da questo Incantesimo, è uguale al numero dei Cittadini Infuriati, perdi comunque il Processo.

CHIARIMENTI SUGLI EFFETTI DEGLI INCANTESIMI

(continua)

NOME	CHIARIMENTO
THE GOLDEN BREW	Puoi, per esempio, spendere una Pozione Pratica invece di una Pozione Rimedio per curare un Paziente durante un'Azione Cura, o una Pozione Rimedio prima o dopo la tua Azione per attivare l'effetto di una Pozione Pratica.
TIME TWISTER	Dopo aver risolto per intero la tua prima Carta Azione, puoi immediatamente scegliere un'altra Carta Azione e svolgere la sua Abilità Principale, senza tuttavia giocarla. Non puoi Sintonizzarti con la seconda Carta; questa si considera una continuazione del tuo passaggio Azione della Carta, perciò non puoi effettuare un Movimento Rapido, spendere una Pozione Pratica o lanciare un Incantesimo prima di aver svolto per intero l'Abilità Principale della seconda Carta.
VISION OF THE PAST	Dopo aver svolto l'effetto, rimescola la carta nel mazzo delle Carte Prologo.

INCANTESIMI DI TERRA

ADRIANNA'S RING	Se sei nello spazio più in basso del Tracciato del Sospetto, non puoi ottenere il bonus. Un singolo effetto che diminuisce il tuo Sospetto di più di 1 punto attiva questo effetto una sola volta.
BLESSED DAY	Se hai raccolto 1 Erba Medicinale, 2 Funghi e 1 Teschio, per esempio, puoi ottenere 1 Ingrediente aggiuntivo per ciascuna di queste 3 tipologie. I Cristalli non sono considerati Ingredienti.
CAULDRON OF PLENTY	Questo Incantesimo ti permette di cucinare, con una singola Azione Brew, fino a 4 Pozioni invece di 3.
EMERALD PASSAGE	Questo effetto è il medesimo della Pozione Unguento del Volo.

NOME	CHIARIMENTO
ETHEREAL SONG	Se <i>Adrianna's Ring</i> è attivo, ottieni il suo bonus in Punti Saggezza soltanto una volta, indipendentemente da quanto hai diminuito il tuo Sospetto con <i>Ethereal Song</i> .
INVISIBILITY	Se la tua Guida abbandona lo spazio che occupava all'inizio del turno in conseguenza di qualunque effetto di gioco, ciò significa che l'hai mossa. Quando lo fai, l'effetto dell'Incantesimo termina immediatamente. L'effetto di questo Incantesimo non influenza il tuo livello di Sospetto.
OVERGROWN WILDS	Questo Incantesimo ti permette fondamentalmente di utilizzare l'Azione <i>Collect</i> sulle caselle Villaggio. L'Edificio <i>Market</i> permette di ottenere un Ingrediente aggiuntivo (per un totale di 3).
SECRETS OF THE STONES	Gli affioramenti di Cristalli e i Sacrari non sono considerati Edifici.
SHARDS OF ETERNITY	Se lanci prima questo Incantesimo e poi <i>Blessed Day</i> , si attivano entrambi gli effetti.
UNNATURAL RECOVERY	Funziona in combinazione con <i>Ospedale</i> ma non con l'abilità di <i>Hazel</i> . Il Paziente che curi senza Pozione Rimedio conta ai fini del limite massimo di 2 Pazienti che possono essere curati con l'Azione <i>Heal</i> . Per indicare che è stato curato, posiziona sul Paziente una Pozione Rimedio prelevata dalla riserva comune. Se (grazie ad altri Incantesimi) curi 4 Pazienti della stessa tipologia, non puoi utilizzare quest'abilità due volte.

INCANTESIMI D'ARIA


BOON OF GRATITUDE	Questo effetto include Pazienti curati nell' <i>Ospedale</i> . Se hai curato 4 Pazienti con questa Azione, puoi comunque scegliere solo una volta ciascuna delle 3 opzioni indicate.
CLOAK OF CHARISMA	Se ti sei Sintonizzata sia con la <i>Septima</i> che con un'altra <i>Congrega</i> , puoi comunque comportarti come se ti fossi Sintonizzata soltanto con la <i>Septima</i> . Se cambi l'Indicatore Azione <i>Septima</i> , rimescola quello rimosso nella pila corrispondente.

NOME	CHIARIMENTO
DOPPELGÄNGER	 <i>Sul serio? Cos'è che non è chiaro qui?</i>
HELPFUL SPIRITS	Se in questo turno curi più di un Paziente nell'Ospedale, puoi ottenere la ricompensa sul Tracciato Paziente ogni volta che lo fai.
MAGIC MIRROR	Le Streghe scartate sono posizionate a faccia in giù al fondo della corrispondente pila. Alla Fine della Stagione, scarta tutte le Streghe messe da parte con questo Incantesimo. Se prepari e lanci nuovamente questo Incantesimo mentre è ancora attivo, esso termina immediatamente come di norma (scarta la Strega attuale) e l'effetto ricomincia da capo (pesca 3 nuove Streghe).
ONE WITH THE STORM	Questo effetto si attiva anche quando ottieni 3 Punti Saggezza invece di avanzare sul Tracciato Rituale (poiché ti trovi nello spazio più in alto del tracciato stesso).
SOOTHING MELODY	Ottieni questi Favori indipendentemente dai Favori della Folla al termine dei Processi. Ciò significa che i Favori della Folla che ottieni da questo Incantesimo possono essere i medesimi che scegli dopo i Processi. Non richiamare un Cittadino Alleato dalla Folla dopo aver ottenuto Favori della Folla con questo Incantesimo. L'abilità di <i>Johanna</i> non si applica in questo caso.
SPIRITUAL BOND	L'effetto di questo Incantesimo è permanente lungo le varie Stagioni sino a che non vinci un Processo. Se ottieni un Favore della Folla dopo aver vinto un Processo, devi richiamare 1 Cittadino Alleato nella tua riserva come di norma. Se vinci entrambi i Processi al termine di una Stagione, attiva questo effetto soltanto una volta.
WIDOWS' SONG	Questo effetto include anche i Pazienti curati nell'Ospedale.
WINGS OF WIND	Se lanci questo Incantesimo dopo il tuo Movimento Rapido, puoi utilizzare immediatamente la sua abilità.

CHIARIMENTI SULLE TESSERE EDIFICIO

Se la tua Guida è adiacente a un Edificio, puoi utilizzarne l'abilità. Ogni abilità è collegata a una Carta Azione.

CENTRO CITTÀ

NOME	ABILITÀ
 OSPEDALE	L'Ospedale è considerato come se contenesse permanentemente tutte e 3 le tipologie di Pazienti (e persino più di un Paziente della medesima tipologia). Puoi curare questi Pazienti spendendo una Pozione Rimedio come di norma, ma quando avanzi sul Tracciato Paziente corrispondente non ottieni la ricompensa (a meno che un'altra abilità non lo preveda esplicitamente).
AZIONE	
<i>Heal</i>	

EDIFICI BRONZO

 ANTIQUARIO	Pesca 1 Carta Prologo. Ottieni la ricompensa in alto due volte oppure quella in basso una volta. Rimescola la Carta Prologo nel mazzo corrispondente.
AZIONE	
<i>Remember</i>	
 MERCATO	2 Ingredienti a tua scelta sono considerati stampati su questa casella durante la tua Azione.
AZIONE	
<i>Collect</i>	
 ORACOLO	Ottieni 1 Favore della Folla.
AZIONE	
<i>Chant</i>	

EDIFICI ORO

NOME	ABILITÀ
 ELEFANTE ALATO	Spendi 1 Ingrediente in meno per ogni Pozione Pratica che cucini in questo turno, ma non ricevi Punti Saggezza per le Pozioni cucinate con lo sconto. Se utilizzi un'altra abilità qualunque (diversa dall'Elefante Alato) per ridurre il costo di una Pozione Pratica, ottieni 3 Punti Saggezza come di norma.
AZIONE Brew	
 STAMPERIA	
AZIONE Plead	Diminuisci il tuo Sospetto di 2.
 BIRRERIA	Invia nella Folla 1 Cittadino Alleato aggiuntivo. Aggiungi inoltre 1 Cittadino Infuriato alla Folla.
AZIONE Recruit	

CARTE TRATTATIVA

COOPERATION: Scegli una tua Carta Azione che abbia un'icona diversa da tutte le carte nella pila degli scarti della Vedova (a destra della sua Plancia Congrega). Cerca la Carta Vedova corrispondente: la Vedova Nera la seleziona, **Sintonizzandosi** con te. Se hai prelevato la sua Azione dal mazzo, rimescola le carte restanti. **Non** tirare il Dado Solitario.

DELAY: Manipola la Fila della Vedova **prima** di tirare il Dado Solitario per selezionare la sua Azione. Scegli una delle seguenti opzioni per modificare la Fila.

- ✦ Inverti l'ordine delle carte a faccia in su.
- ✦ Scambia la carta a faccia in su sulla destra con quella in cima al mazzo di pesca (voltandole entrambe).
- ✦ Metti momentaneamente da parte la carta a faccia in su sulla sinistra, poi fai scivolare al suo posto l'altra carta. Pesca una carta dal mazzo per ripristinare la Fila, poi riposiziona in cima al mazzo la carta messa da parte, a faccia in giù.

INFORMATION: Tira il Dado Solitario per selezionare l'Azione della Vedova Nera **prima** di scegliere la tua Carta Azione.

INDICE

Introduzione	2
Componenti	2
Obiettivo del Gioco	4
Modalità di Gioco	5
Preparazione	5
Svolgimento della Stagione	10
Preparativi	10
Fasi Lunari	11
△ A Seleziona l'Azione	11
△ B Svolgi l'Azione	12
Carte Azione e Abilità	12
Cristalli	13
Pozioni	14
Favori della Folla	15
Tracciato Rituale	16
Incantesimi	17
Abilità delle Streghe	18
Edifici e Caselle Speciali	18
△ C Dado del Cacciatore	18
△ D Riposiziona i Cacciatori	19
△ E Fine della Fase Lunare	20
Processi	20
Fine della Stagione	22
Fine della Partita	23
Regole per Partite a 2	23
Regole per la Modalità Solitario	24
Appendice	31
Riconoscimenti	39



Immergiti nel mondo di Septima grazie alle magiche melodie della colonna sonora ufficiale realizzata dai Lyregard!

RICONOSCIMENTI

PROGETTAZIONE E SVILUPPO

SVILUPPO

Robin Hegedűs
Viktor Péter

PROGETTAZIONE

Robin Hegedűs

PROGETTAZIONE DEL SOLITARIO VEDOVA NERA

Dávid Turczi

CAPO SVILUPPO SOLITARIO

John Albertson

ARTE

GRAFICA E ILLUSTRAZIONI

Villő Farkas

ILLUSTRAZIONI DELLE STREGHE

Barbara Bernát

AMBIENTAZIONE TEMATICA

Dorka Péter

REGOLAMENTO

EDITING

Mihály Vincze

GRAFICA

Attila Kerek

CORREZIONE DI BOZZA

Emanuela & Robert Pratt
Emily Blain
Tünde Máté

TRADUZIONE

Flavio Fulio Bragoni
Valeria Moro

Un ringraziamento speciale ai nostri affascinanti Backers su Kickstarter per aver aiutato il nostro sogno a divenire realtà!

©Copyright, 2023, GMH Games Kft.
20230511

PLAYTEST

Tünde Máté, Villő Farkas, Frigyes Schöberl, Viktor Péter, Dorka Péter, Balázs Horváth, Mihály Vincze, Soma Gál, Nikolett Tímea Szűcs, Bence Hegedűs, Ruben Hegedűs, Ádám Buza, Dániel Nemes, Csenge Dávid, Lolita Stégmár, Bence Lontay-Szabó, Katalin Lontai-Szabóné Erős, Michael Durrant, Viktor Patyus, Lilla Csufor, Bálint Tolmár, Henriett Benedek, Anna Ábel, Sándor Tököli, Miklós Tököli, Bence Hantos, Gábor Ákos Uhrin, Emily Blain, Jacob Blain & Kicktester (Gábor L. Szilágyi, János Mészáros, Balázs "Nosfi" Pásztor, Balázs "Mókus" Nemes, Márk "KicsiBrujah" Fazekas, József "Tzimisce" Gál)

PLAYTEST E SVILUPPO DEL SOLITARIO

Xavi Bordes, Chuck Case, Shelley Danielle, Gary Perrin, Aleksander Saranac

STORYBOOK

SCRITTURA & WORLDBUILDING

Robin Hegedűs

TRADUZIONE

Csenge Dávid

CORREZIONE DI BOZZA

Tünde Máté
Michael Durrant

CONSULENZA CULTURALE

James Mendez Hodes
Réka Szilárdi



ICONOGRAFIA

	PEDINA GUIDA		PASSAGGI ("A" - "E")		SINTONIZZARSI
	CITTADINO INFURIATO / ALLEATO		STAGIONE AUTUNNO (1 ^a)		AZIONE MOVE
	CACCIATORE		STAGIONE INVERNO (2 ^a)		AZIONE COLLECT
	CAPANNO DEL CACCIATORE		STAGIONE PRIMAVERA (3 ^a)		AZIONE BREW
	TIRA IL DADO DEL CACCIATORE		STAGIONE ESTATE (4 ^a)		AZIONE HEAL
	INDICATORE DEL SOSPETTO		AZIONE SEPTIMA		AZIONE RECRUIT
	AUMENTA IL SOSPETTO		INGREDIENTE LUNARE		AZIONE PLEAD
	DIMINUISCI IL SOSPETTO		OTTIENI 1 INGREDIENTE A SCELTA		AZIONE CHANT
	NON AUMENTARE IL SOSPETTO		SPENDI 1 INGREDIENTE A SCELTA		AZIONE RITUAL
	AREA / CASELLA		OTTIENI 1 CRISTALLO		AZIONE REMEMBER
	FOLLA		SPENDI 1 CRISTALLO		QUALUNQUE AZIONE
	TRIBUNALE		INDICATORE TRACCIATO PAZIENTE		CARTA AZIONE
	PROCESSO		QUALUNQUE TRACCIATO PAZIENTE		CARTA PROLOGO
	SACCHETTO DEL PROCESSO		QUALUNQUE PAZIENTE		IGNORA
	PROCESSO VINTO / PERSO		AVANZA SU UN TRACCIATO PAZIENTE		FRECCIA EFFETTO
	VINCITRICE DEL PROCESSO		OTTIENI 1 POZIONE		POSIZIONA
	SPAZIO TRIBUNALE		TESSERA STREGA		RIMUOVI
	SCEGLI E OTTIENI X VOLTE		AVANZA SUL TRACCIATO RITUALE		SPOSTA
	FAVORE DELLA FOLLA		INDICATORE RITUALE SU UNO SPECIFICO ELEMENTO		SOLO NELLA MODALITÀ COMPLETA
	OTTIENI PUNTI SAGGEZZA		NASTRO SUL TRACCIATO RITUALE		AZIONE DELLA VEDOVA NERA
	EDIFICIO		OTTIENI 1 INCANTESIMO		DADO SOLITARIO
			PREPARA 1 INCANTESIMO		
			SE PRESENTE / SE POSSEDUTO		