

Il Cavaliere (The Knight)

Come Vincere

Uccidi il Drago riducendo la sua Salute (Health) a 0. Se il Drago non è in gioco, raccogli 5 segnalini Cristallo e fuggi dalla Caverna raggiungendo la tessera Ingresso.

Preparazione

Con i 2 cubetti rossi imposta la tua Salute (Health) a 7 ed il tuo Coraggio (Grit) a 0. Posiziona la pedina Cavaliere sulla tessera Ingresso. Colloca i 3 segnalini Bomba accanto alla tua plancia giocatore.

Mischia il mazzo delle Missioni Secondarie (Sidequest) e mettilo a faccia in giù accanto alla tua plancia; poi pesca 3 carte Missione Secondaria come mano iniziale.

Piazza 2 cubetti Eroe gialli accanto alla plancia (sono i due indicati sullo spazio "0" del tracciato del Coraggio). Piazza i cubetti restanti sugli spazi bianchi del tracciato del Coraggio (5, 11, 18, 26 e 35).

Riepilogo del Turno

Il tuo turno è costituito dalle seguenti fasi, da eseguire in ordine:

1. Raccogli i Cubetti Eroe
2. Muovi e Agisci

Il tuo turno termina quando completi queste fasi. Puoi decidere di concluderle senza completarle entrambe. Prima di terminare il tuo turno, puoi assegnare qualunque cubetto Eroe non utilizzato a qualunque statistica o equipaggiamento o carta Tesoro (Treasure) che non richieda di spendere un Incontro (Encounter).

STATISTICHE

Il Cavaliere è caratterizzato da tre statistiche: Movimento (Movement), Percezione (Perception) e Forza (Strength).

Il **Movimento** rappresenta la distanza, in tessere, che puoi percorrere nel tuo turno.

La **Percezione** rappresenta il numero di Incontri che puoi effettuare nel tuo turno e determina se puoi interagire col Ladro.

La **Forza** indica se puoi effettuare certi attacchi e ti aiuta a difenderti dagli attacchi che subisci al di fuori del tuo turno.

All'inizio di ogni turno tutte le tue statistiche ripartono da 1, come mostrato dallo spazio più a sinistra del tracciato di ognuna.

1. Raccogli i Cubetti Eroe

Raccogli tutti i cubetti Eroe collocati sulla tua plancia giocatore, eccetto quelli sul tracciato del Coraggio e quelli che sono stati scartati (nel primo turno, raccogli i 2 cubetti posizionati accanto alla plancia durante la preparazione del gioco).

CUBETTI EROE

In qualunque momento **durante il tuo turno**, puoi piazzare i tuoi cubetti Eroe per aumentare le tue statistiche — **Movimento**, **Percezione** e **Forza** —, per usare il tuo equipaggiamento — **Bomba** (Bomb), **Arco** (Bow), **Mappa Antica** (Ancient Map) e **Scudo** (Shield) — e per utilizzare qualunque carta Tesoro acquisita. Non sei obbligato a piazzare tutti i cubetti Eroe nel stesso momento.

Aggiungere un cubetto Eroe ad una statistica ne incrementa il livello al numero indicato sotto lo spazio che viene coperto. I cubetti devono sempre essere posizionati da sinistra verso destra, partendo dallo spazio vuoto più a sinistra (il secondo spazio).

Aggiungere un cubetto Eroe ad un equipaggiamento o una carta Tesoro consente di utilizzarne l'effetto una volta per turno.

Un cubetto Eroe posizionato sulla plancia vi resta fino alla fase "Raccogli i Cubetti Eroe" del prossimo turno. Se sei costretto a scartare un cubetto, spostato sullo spazio Cubetti Eroe Scartati (Discarded Hero Cubes) della tua plancia. Puoi recuperare i cubetti scartati tramite la carta Evento *Pane di Grotta* (Cave Bread). Il Cavaliere non può mai perdere o scartare i due cubetti Eroe iniziali.

2. Muovi e Agisci

Durante questa fase, puoi muoverti di un numero di tessere adiacenti pari al tuo Movimento e puoi effettuare un numero di Incontri pari alla tua Percezione. Puoi muoverti e fare Incontri in qualunque ordine, **ma puoi muoverti solo se hai ancora degli Incontri disponibili nel turno.**

Puoi muoverti solo orizzontalmente o verticalmente (non in obliquo) e normalmente non puoi attraversare i muri. Tuttavia, ogni volta che utilizzi la Mappa Antica, puoi attraversare un muro.

Con un **Incontro**, puoi effettuare tre **azioni** nell'ordine seguente:

1. **Rivela e risolvi una tessera Buia**
2. **Risolvi gli attacchi (in qualunque ordine):** Cristalli, Drago, Goblin, Ladro
3. **Raccogli i Tesori:** segnalini Tesoro e Gemma di Drago

Con uno stesso Incontro, puoi effettuare una o più di queste azioni, purché qualunque elemento tu attacchi o raccolga si trovi sulla tua stessa tessera (ad esempio, su una tessera *Illuminata* potresti spendere un Incontro per attaccare il Drago, oppure raccogliere due segnalini Tesoro, o entrambe le cose).

Se ti sposti su una tessera Buia, sei **obbligato** a spendere un Incontro per rivelarla e risolverla, poi puoi effettuare le altre azioni.

RIVELARE E RISOLVERE LE TESSERE BUIE

Quando entri in una tessera Buia (Dark), **devi** rivelarla voltandola sul lato Illuminata (Lit), collocarla di nuovo sulla mappa e risolverla. Dopo averla risolta guadagni 1 Coraggio.

Quando collochi la tessera rivelata, devi collegarla alla tessera da cui provenivi. Se sei arrivato sulla tessera Buia da un lato aperto (senza muro), devi posizionarla in modo tale che un suo lato aperto sia adiacente alla tessera di provenienza. Quindi la Caverna colloca una nuova tessera Buia per ognuno degli altri lati aperti della tessera rivelata (se non c'è il giocatore Caverna, sarai tu ad pescare e collocare le nuove tessere Buie).

Per risolvere la tessera, attieniti alle seguenti istruzioni.

Evento. La Caverna gioca una carta Evento su di te (se non c'è il giocatore Caverna, pesca e risolvi tu stesso una carta Evento). Se entri o cominci il tuo turno su una tessera con un segnalino Evento, devi risolverlo come se avessi rivelato una tessera Evento, poi rimuovi il segnalino dalla mappa.

Imboscata. Se disponibili, puoi immediatamente assegnare dei cubetti Eroe alla tua Forza. Poi, i Goblin possono attaccarti con una Tribù (Goblin Tribe) nascosta che abbia Forza superiore alla tua. Se una Tribù ti attacca, perdi 1 Salute, la Tribù si disperde e la Furia dei Goblin si riduce di 1.

Sala del Tesoro. Colloca un segnalino Tesoro (Treasure) sulla tessera. Puoi raccogliertelo come parte di questo Incontro oppure ignorarlo.

Cristallo. Colloca un segnalino Cristallo (Crystal) sulla tessera. Puoi frantumare il Cristallo come parte di questo Incontro oppure ignorarlo.

Cripta. Colloca un segnalino Cripta (Vault) sulla tessera (solo nelle partite con il Ladro).

INCONTRARE IL DRAGO

Se il Drago è sottoterra, puoi entrare sulla sua tessera senza spendere un Incontro se non lo



attacchi. Attaccarlo ti costa un incontro come da normali regole.

Se il Drago è in superficie e vuoi entrare sulla sua tessera, la tua Forza deve essere uguale o maggiore della sua Corazza (Armor) e sei obbligato ad attaccarlo spendendo un Incontro.

ATTACCARE IL DRAGO

Se il Drago è sottoterra ad il Collasso (Collapse) della Caverna non è ancora cominciato, puoi attaccarlo solo se utilizzi il tuo equipaggiamento Bomba e puoi farlo una sola volta per turno. Se il Collasso è iniziato, puoi attaccarlo senza utilizzare la Bomba, ma comunque una sola volta per turno.

Se il Drago è in superficie, puoi attaccarlo senza usare la Bomba e puoi attaccarlo più volte nel turno, senza muoverti e spendendo 1 Incontro per ogni attacco.

Se attacchi il Drago e la tua Forza è maggiore della sua Corazza, il tuo attacco ha successo. Se la tua Forza è uguale alla sua Corazza, devi lanciare il dado del Drago e l'attacco ha successo solo se il dado indica la tessera centrale.

Un attacco che ha successo fa perdere 1 Salute al Drago. **Se la sua Salute si riduce a 0, il Drago muore e tu vinci la partita.**

INTERAGIRE CON I GOBLIN

Puoi entrare su una tessera occupata da una Tribù Goblin rivelata solo se la tua Forza è **maggiore** della Forza della Tribù. Quando vi entri, **devi** quindi attaccare (*spendendo un Incontro*) causando la dispersione della Tribù.

Se entri su una tessera con più Tribù Goblin, le attacchi tutte come parte dello stesso Incontro.

INTERAGIRE CON IL LADRO

Puoi entrare su una tessera occupata dal Ladro senza spendere un Incontro se non lo attacchi.

Per attaccare il Ladro, spendendo un Incontro, la tua Percezione deve essere **maggiore** della sua Furtività (Stealth). Se lo attacchi, il Ladro muore e tu guadagni punti Coraggio pari al suo livello di Bottino Perso (Loot Drop Level).

CRISTALLI

Se la tua Forza è 3 o superiore, puoi frantumare qualunque Cristallo presente sulla tessera su cui ti trovi. Quando distruggi un Cristallo, raccogli il suo segnalino e mettilo nello spazio Cristalli Frantumati (Smashed Crystals) della tua plancia giocatore, guadagnando 2 punti Coraggio.

Nelle partite senza il Drago, vinci se frantumi 5 Cristalli e fuggi dalla Caverna.

TESORI E GEMME

Quando raccogli un segnalino Tesoro o un segnalino Gemma di Drago (Dragon Gem), risolvine gli effetti come indicato di seguito. Se ci sono più segnalini sulla tessera, li puoi raccogliere tutti nello stesso Incontro, ma

ognuno deve essere risolto separatamente, uno alla volta.

Gemme di Drago. Lancia il dado del Drago. Se questo indica la tessera centrale, perdi 2 punti Coraggio (*è una trappola!*), altrimenti ne guadagni 5. Poi restituisci il segnalino al Drago.

Tesori. La Caverna pesca due carte Tesoro, ne sceglie una e rimette l'altra in fondo al mazzo dei Tesori (*se non c'è il giocatore Caverna, pesca la prima carta del mazzo dei Tesori*). Dopo aver guardato la carta Tesoro, puoi giocarla accanto alla tua plancia a faccia in giù; oppure puoi rifiutarla, rimuovendola dal gioco, per guadagnare 5 punti Coraggio. La carta Tesoro giocata può essere rivelata in seguito.

Se il mazzo dei Tesori è esaurito, guadagni direttamente 5 punti Coraggio ogni volta che raccogli un segnalino Tesoro.

Missioni Secondarie

In qualunque momento **durante il tuo turno** puoi rivelare una carta Missione Secondaria dalla mano, se ne soddisfi i requisiti. In tal caso rimuovila dal gioco e aumenta il tuo Coraggio del valore indicato in alto a destra sulla carta. Quindi, se ne rimangono ancora nel mazzo, pesca una nuova carta Missione Secondaria.

Quando una carta Missione Secondaria si riferisce ad un "attacco", deve essere un attacco eseguito da te, nel tuo turno; non può derivare dall'uso di un qualsiasi Arco o dal rivelare una tessera Imboscata.

Coraggio

Il Coraggio rappresenta l'esperienza che il Cavaliere acquisisce avventurandosi nella Caverna, esplorando nuove tessere, raccogliendo Tesori, frantumando Cristalli e completando le Missioni Secondarie. Ogni volta che guadagni o perdi Coraggio, tienine traccia spostando il segnalino sul relativo tracciato.

Quando il segnalino raggiunge uno spazio contenente un cubetto Eroe, raccogliilo. Puoi utilizzarlo durante lo stesso turno.

Se il segnalino sul tracciato scende al di sotto di uno spazio bianco, immediatamente posavi uno dei tuoi cubetti Eroe inutilizzati. Se non ne hai, devi usane uno tra quelli piazzati sulla plancia o le carte Tesoro. In questo caso il tuo turno termina immediatamente.

OBTIENI CORAGGIO

Rivela una tessera	1
Frantuma un Cristallo	1
Rifiuta un Tesoro	5
Uccidi il Ladro	0-3
Completa una Missione Secondaria	3-6
Raccogli una Gemma di Drago	+5/2

PERDI CORAGGIO

Pugnalata (Ladro)	1-5
Blob (Mostro)	5
Muro di Fiamme (Drago)	5
Maledizione (Goblin)	1-4
Spore Soporifere (Caverna)	5
Graffio (Drago)	5
Ratti (Evento)	2

Non puoi mai avere Coraggio inferiore a 0 o superiore a 45.

EQUIPAGGIAMENTO

Mappa Antica (Ancient Map). Permette di attraversare un muro tra due tessere adiacenti. Se i bordi a contatto delle due tessere mostrano entrambi un muro, questi rappresentano un muro unico. Ogni cubetto Eroe sui tre spazi disponibili consente di attraversare un muro. La Mappa Antica non ha influenza sul costo di movimento.

Bomba (Bomb). Consente di attaccare il Drago (è un Incontro) mentre è sottoterra ed il Collasso della Caverna non è ancora iniziato. Oppure puoi attivare la Bomba per collocare un segnalino Bomba su un muro, rimuovendolo permanentemente.

Attaccare il Drago con una Bomba non richiede un segnalino Bomba, e puoi attaccarlo anche se non hai più segnalini Bomba nella tua riserva.

Se una tessera con un segnalino Bomba su un lato viene ruotata o colpita dal presagio Frana (Rockslide), rimuovi il segnalino Bomba dal gioco.

Arco (Bow). Permette di colpire una Tribù Goblin visibile a qualunque distanza. Ciò riduce la Popolazione della Tribù di un numero di dischi Goblin pari alla tua Forza meno 1, ma non ne causa la dispersione. L'Arco può essere usato prima, durante o dopo il movimento; il suo utilizzo non costa Incontri.

Scudo (Shield). Ti consente di ignorare gli effetti causati dagli altri giocatori che ti obbligherebbero a spostarti. Inoltre, ogni volta che perdi Coraggio, lo Scudo riduce il numero di punti che devi perdere a 1. Per ottenere questi benefici, devi aver attivato lo Scudo con un cubetto Eroe **prima** che questi effetti siano stati rivelati.

TESORI

Spada Elfica (Elven Sword). Aumenta la tua Percezione di 1; aumenta la tua Forza di 1 durante il tuo turno.

Arco Incantato (Enchanted Bow). Ti consente di colpire il Drago o il Ladro fino a 5 tessere di distanza in linea retta, anche se il Drago è sottoterra o se c'è una tessera Buia nel mezzo. L'Arco può essere usato prima, durante o dopo il movimento; il suo utilizzo non costa Incontri. Quando colpito, il Ladro viene ucciso, mentre il Drago deve scartare un numero di carte Potere pari alla tua Forza meno 1.

Giavelotto (Javelin). Quando usato, il tuo prossimo attacco può essere diretto al Drago mentre è sottoterra; inoltre aumenti la tua Forza di 1 durante l'attacco. Non puoi usarlo per attaccare il Drago nello stesso turno in cui lo attacchi con una Bomba.

L'uso del Giavelotto non richiede un cubetto Eroe, ma costa comunque un Incontro. Dopo averne risolto gli effetti, rimuovilo dal gioco.

Stivali Eroici (Heroic Boots). Aumenta di 4 la tua statistica Movimento.

Ascia Possente (Mighty Axe). Aumenta la tua Forza di 1 durante il tuo turno. Se attacchi con successo il Drago e hai un cubetto Eroe assegnato all'Ascia, puoi scartarlo per fargli perdere un ulteriore punto Salute (*quindi 2 in totale*). L'Ascia Possente non può essere usata con la Bomba per attaccare il Drago sottoterra.

Lanterna delle Fate (Pixie Lantern). Aumenta di 1 le tue statistiche Movimento e Percezione.

Kit di Pozioni (Potion Kit). Se rimuovi la carta dal gioco e scarti il cubetto Eroe con cui l'hai attivata, puoi guadagnare 2 punti Salute.

I Goblin (The Goblins)

Come Vincere

Uccidi il Cavaliere riducendo la sua Salute (Health) a 0. Se il Cavaliere non è in gioco, uccidi il Drago. Se non c'è il Drago, frantumala 5 Cristalli (vedi le Varianti alle Regole per maggiori dettagli).

Preparazione

Posiziona le 3 pedine Goblin (una per ogni Tribù) sulla tua plancia giocatore.

Piazza i dischi Goblin verdi e quelli Forza (Strength) rossi accanto alla plancia. Metti un disco Forza sullo spazio della Tribù delle Zanne (Fangs Tribe) sulla plancia.

Mischia i mazzi Guerra (War), Mostro (Monster) e Segreti (Secrets) separatamente e posizionali accanto alla tua plancia.

Imposta la tua Furia (Rage) a 1.

Riepilogo del Turno

Il tuo turno è costituito dalle seguenti fasi, da eseguire in ordine:

1. Scegli una Carta Guerra
2. Popola le Tribù
3. Assegna i Mostri
4. Pesca le carte Segreti
5. Attiva le Tribù

Il tuo turno termina alla fine della fase di attivazione delle Tribù. Quindi mischia immediatamente l'intero mazzo Guerra, inclusa la carta scelta e quelle scartate nella prima fase.

STATISTICHE DELLA TRIBU'

Il numero di dischi Goblin posti sotto ad un segnalino Tribù costituisce la **Popolazione** (Population) della Tribù.

La **Forza** (Strength) di una Tribù equivale alla sua Popolazione. La Forza determina se la Tribù può spostarsi sulla tessera di certi giocatori e se può bersagliare gli altri giocatori o esserne bersaglio.

La **Percezione** (Perception) di una Tribù equivale alla sua Popolazione aumentata di 1. Questa determina se la Tribù può attaccare il Ladro.

1. Scegli una Carta Guerra

I Goblin raccolgono le loro forze, ammassandosi in gran numero per dare battaglia al Cavaliere.

Se la tua Furia è 0, aumentala a 1. Poi pesca un numero di carte Guerra pari alla tua Furia. Sceglina una da risolvere e scarta le altre.

2. Popola le Tribù

Guarda la carta Guerra che hai scelto e aggiungi dischi Goblin sotto ad ogni pedina Goblin come indicato per ognuna dai numeri accanto ai relativi simboli sulla carta.

Puoi evitare di aggiungere i dischi indicati sulla carta (*tutti*) ad una o più Tribù spendendo 1 punto Furia per ogni Tribù.

Una Tribù non può avere più di 4 dischi Goblin. Se i dischi che devi aggiungere, sommati a quelli già presenti, superano i 4, ciò causa una **sovrappopolazione**: disperdi subito una Tribù rivelata. Se non ci sono Tribù sulla mappa, disperdi una Tribù nascosta. La Tribù che disperdi non deve essere necessariamente quella che ha causato la sovrappopolazione.

3. Assegna i Mostri

Pesca il numero di carte Mostro indicato sulla carta Guerra e assegna ognuna ad uno spazio a tua scelta sulla plancia. Le Tribù delle Zanne e dell'Occhio possono accogliere 1 Mostro ognuna; la Tribù delle Ossa invece fino a 2.

Se una Tribù ha già un Mostro, puoi tenerlo oppure scartarlo per assegnargli un Mostro appena pescato. Scarta tutti i Mostri che non hai assegnato.

Il massimo numero di Mostri che puoi assegnare complessivamente alle tue Tribù è pari alla Popolazione della Tribù delle Ossa.

Anche se la Popolazione della Tribù delle Ossa scende al di sotto del numero di carte Mostro complessivamente già assegnate, queste non vengono scartate. Tuttavia non possono essere assegnati nuovi Mostri finché il numero di quelli già assegnati è uguale o superiore alla Popolazione della Tribù delle Ossa.

Se il mazzo di carte Mostro è esaurito, mischia le carte scartate per creare un nuovo mazzo.

Il testo **Imboscata** (Ambush) in fondo ad ogni carta Mostro è utilizzato solo nelle partite senza i Goblin. Leggi la carta Variante **Infestazione Goblin** per i dettagli.

DISCHI FORZA

Se un mostro fornisce un bonus di +1 di Forza (Gigante Fiammeggiante, Orco o Troll), aggiungi un disco Forza alla pila della Tribù a cui è assegnato, per indicarne la Forza aumentata.

I dischi Forza non modificano mai la Popolazione di una Tribù (*non impediscono di aggiungere dischi Goblin e non causano la sovrappopolazione*).

Il disco Forza assegnato inizialmente alla Tribù delle Zanne non può essere perso o scartato.

TRIBU'

L'Orda dei Goblin è costituita da tre Tribù distinte che agiscono insieme.

La **Tribù delle Zanne** è nota per i suoi feroci guerrieri e combatte sempre con più forza. L'azione speciale di questa Tribù aumenta la Furia dei Goblin e un disco Forza le fornisce 1 punto Forza aggiuntivo permanentemente.

La **Tribù delle Ossa** è nota per addestrare e controllare Mostri che la aiutino in battaglia. L'azione speciale di questa Tribù evoca nuovi Mostri; inoltre la Tribù può controllarne 2 contemporaneamente.

La **Tribù dell'Occhio** è nota per le sue capacità di comando ed intelligenza superiore. Con la sua azione speciale può pescare due carte Segreti; inoltre la sua Popolazione interagisce in modo particolare con alcune carte.

FURIA E MALESSERE

La Furia è la misura della rabbia collettiva dell'Orda dei Goblin. La tua Furia aumenta di 1 quando una Tribù:

- è attaccata o colpita dal Cavaliere o dal Drago;
- subisce gli effetti del Sibilo (Hiss) del Drago;
- subisce gli effetti delle Spore Soporifere (Soporific Spores) della Caverna;
- è attaccata dal Ladro con l'azione **Borseggiare** (Pickpocket) o **Pugnalare alle Spalle** (Backstab).

Puoi anche aumentare la Furia usando l'azione **Razziare** (Plunder), usando l'azione speciale della Tribù delle Zanne o uccidendo il Ladro.

La tua Furia decresce di 1 quando una Tribù attacca con successo un altro giocatore. Puoi anche spendere Furia durante la fase "Popola le Tribù" per evitare di aggiungere dischi Goblin.

Quando la Furia si riduce a 0, causa **Malesere**: tutte le Tribù subiscono una riduzione di 1 della Forza. Il Malesere termina immediatamente quando la Furia aumenta a 1 o superiore. Non puoi mai avere Furia inferiore a 0 o superiore a 3.

4. Pesca le Carte Segreti

Pesca il numero di carte Segreti indicato sulla carta Guerra.



La tua mano ha un limite di 5 carte. Se in qualunque momento dovessi pescare una o più carte superando quel limite, scegli immediatamente quali carte scartare per riportare la tua mano a 5 carte (*contano anche le carte a faccia in su giocate davanti a te*).

Puoi giocare le carte Segreti in qualunque momento **durante il tuo turno**. Quando giochi una carta, mettila negli scarti, a meno che la carta stessa non dica diversamente.

Se il mazzo dei Segreti si esaurisce, mescola le carte scartate e crea un nuovo mazzo.

5. Attiva le Tribù

Durante questa fase puoi attivare tutte le Tribù una volta sola. Quando attivi una Tribù, puoi muoverla e poi eseguire un'azione.

Puoi attivare le Tribù in qualunque ordine, ma devi completare l'attivazione della precedente prima di passare alla successiva.

Una Tribù attivata può muoversi di qualunque numero di tessere sulla mappa. Può percorrere tessere Buie (Dark) o Illuminate (Lit), ma non puoi attraversare i muri. Inoltre una Tribù perde 1 disco Goblin ogni due tessere Illuminate che percorre nello stesso turno, anche non consecutive (*rimuovi il disco quando la Tribù lascia la seconda tessera*).

Dopo aver completato l'eventuale movimento, una Tribù attivata può effettuare un'azione a scelta: Attaccare (Attack), Razziare (Plunder), Esplorare (Explore), Rivelare (Reveal), Nascondere (Hide) o la sua azione speciale.

Una Tribù sulla tua plancia non può muoversi. Una Tribù con 0 Popolazione non può effettuare azioni.

ATTACCARE

Una Tribù Goblin può attaccare il Cavaliere, il Ladro o il Drago (solo con la carta Variante *Drago di Cenere* in gioco) se si trovano sulla sua stessa tessera. Può inoltre frantumare un Cristallo (Crystal) presente sulla sua tessera, con l'aiuto di un'altra Tribù.

Per entrare in una tessera occupata dal Cavaliere o dal Drago, la Tribù deve avere Forza **maggiore** della Forza del Cavaliere o della Corazza del Drago.

Se una Tribù entra sulla tessera del Cavaliere, deve attaccare: il Cavaliere perde 1 punto Salute, la Tribù si disperde ed la tua Furia diminuisce di 1.

Se la Salute del Cavaliere si riduce a 0, muore e tu vinci la partita.

Una Tribù può sempre entrare sulla tessera occupata dal Ladro. Per attaccarlo, la Percezione della Tribù deve essere **maggiore** della Furtività (Stealth) del Ladro.

Quando la Tribù attacca il Ladro, questi viene ucciso. La tua Furia si riduce di 1, ma la Tribù **non** si disperde. Poi scegli se pescare carte Segreti **oppure** aumentare la tua Furia. Il numero di carte o l'incremento di Furia è pari al livello di Bottino Perso (Loot Drop Level) del Ladro.

Frantumare un Cristallo richiede l'attacco combinato di due Tribù, che devono avere ognuna una Forza uguale o superiore a 3. Per effettuare questo attacco combinato, le due Tribù devono usare entrambe l'azione Attaccare, attaccando tutte e due il segnalino Cristallo prima della fine del tuo turno.

Quando le tue Tribù distruggono un Cristallo, raccogli e passa il suo segnalino al Cavaliere. Se non c'è il Cavaliere in gioco, tienilo sulla tua plancia. Inoltre disperdi entrambe le Tribù attaccanti e riduci la tua Furia complessivamente di 1.

RAZZIARE

Una Tribù può razziare un Tesoro (Treasure) o una Gemma di Drago (Dragon Gem) presente sulla sua tessera.

Quando una Tribù razzia un Tesoro, aumenta la tua Furia di 1, poi restituisci il segnalino Tesoro alla riserva della Caverna.

Quando una Tribù razzia una Gemma di Drago, lancia il dado del Drago. Se questo indica la tessera centrale, la Tribù si disperde (*è una trappola!*), altrimenti aumenta la tua Furia di 1. Poi restituisci il segnalino Gemma di Drago alla riserva del Drago.

Una Tribù può razziare una Gemma di Drago dal Drago stesso, ma solo se non ci sono Gemme di Drago sulla mappa e se la Forza della Tribù è **maggiore** della Corazza del Drago.

ESPLORARE

Una Tribù Goblin può usare questa azione se si trova su una tessera Buia. Scegli uno spazio vuoto adiacente (uno spazio senza tessere) e la Caverna vi posa una tessera, con la faccia Buia in su (*se non c'è il giocatore Caverna, pesca la prima tessera Caverna e piazzala con la faccia Buia in su*). Poi sposta la Tribù esploratrice sulla nuova tessera.

RIVELARE

Ogni Tribù che si trovi sulla mappa è una **Tribù rivelata**.

Per rivelare una Tribù nascosta, sposta la sua pedina dalla tua plancia giocatore ad una tessera Buia che mostri il simbolo di quella Tribù e non contenga pedine di altri giocatori.

Se sulla mappa non ci sono tessere Buie con il simbolo della Tribù, puoi piazzarla in uno spazio vuoto (*uno spazio senza tessere*) adiacente ad una tessera qualunque. Questa Tribù è ora **in agguato**.

Una Tribù in agguato è ancora nascosta. In un turno successivo qualsiasi puoi attivarla per muoverla o per eseguire l'azione Nascondere.

DISPERDERE LA TRIBU'

Quando una Tribù attacca, è attaccata (*a meno che il tipo di attacco non specifichi diversamente*) o la sua Popolazione è ridotta a 0, si disperde.

Quando una Tribù si disperde, spostala sulla tua plancia, riduci la sua Popolazione di 2 unità e scarta la sua carta Mostro, se presente.

Se è la Tribù delle Ossa a disperdersi, e questa ha 2 carte Mostro assegnate, scartane una a tua scelta.

Se muovi una Tribù in agguato, puoi solo spostarla dallo spazio in cui si trova ad una tessera adiacente a tua scelta, terminando lì il movimento. La Tribù non può fare azioni dopo il movimento.

Se una tessera viene piazzata sotto ad una Tribù in agguato, questa diventa rivelata.

NASCONDERE

Una Tribù sulla tua plancia giocatore è **nascosta**.

Per nascondere una Tribù, sposta la sua pedina dalla mappa alla tua plancia.

Le Tribù nascoste non possono essere bersaglio degli altri giocatori, ma possono attaccare il Cavaliere se rivela una tessera col simbolo Imboscata (Ambush) o una carta Evento *Imboscata*.

AZIONI SPECIALI

Ogni Tribù ha una azione speciale che solo essa può eseguire. Una Tribù nascosta **non può** usare la sua azione speciale.



Tribù delle Zanne
Aumenta la Furia di 1



Tribù delle Ossa
Pesca e assegna una carta Mostro



Tribù dell'Occhio
Pesca una carta Segreti



Il Drago (The Dragon)

Come Vincere

Risvegliati dal sonno e fuggi dalla Caverna. Per farlo, prima sposta almeno 11 cubetti Indolenza (Sloth) sul tuo tracciato Risveglio (Wakefulness), poi risalisci in superficie da sottoterra ed infine raggiungi la tessera Ingresso.

Preparazione

Piazza i 14 cubetti Indolenza nel relativo riquadro sulla tua plancia giocatore, riempiendo tutti i tracciati. Piazza il segnalino Goblin Divorati (Eaten Goblin) verde sul valore 0 del relativo tracciato.

Imposta la tua Salute (Health) al livello 5.

Mischia le carte Potere e pescane tre.

Colloca i segnalini Strillo (Shriek) e Muro di Fiamme (Flame Wall) accanto alla tua plancia.

Metti la pedina Drago Risvegliato accanto alla tua plancia. Cominci il gioco **sottoterra**.

All'inizio del tuo primo turno, posiziona la pedina Drago Addormentato sulla stessa tessera del Cavaliere (se il Cavaliere non è in gioco, posizionala sulla tessera Ingresso).

Riepilogo del Turno

Il tuo turno è costituito dalle seguenti fasi, da eseguire in ordine:

1. **Muovi e Usa i Poteri**
2. **Raccogli un Tesoro**
3. **Posa una Gemma di Drago**
4. **Rimpiazza la Mano di Carte**

Il tuo turno termina dopo aver rimpiazzato la mano di carte.

STATISTICHE

La **Corazza** (Armor) ti aiuta a difenderti dagli attacchi e da altri effetti al di fuori del tuo turno.

Lo **Spirito** (Spirit) rappresenta il numero di carte Potere che devi pescare al termine di ogni turno.

I livelli raggiunti delle tue statistiche sono indicati a fianco del tracciato Risveglio.

1. Muovi e Usa i Poteri

Durante questa fase ti puoi muovere di 1 o 2 tessere in linea retta senza spendere carte Potere. Puoi eseguire questo movimento gratuito una volta per turno, prima o dopo aver usato i tuoi poteri.

In questa fase puoi anche usare i tuoi **poteri**.

Per usare un potere, scarta le carte Potere con i simboli coincidenti con quelli indicati sulla tua plancia per quel potere. Ad esempio per usare il potere Bruciatura (Burn) devi scartare una carta Fiamma (Flame) e una carta Ala (Wing).

Puoi usare qualunque potere per quante volte vuoi, purché ogni volta scarti le carte Potere richieste.

Puoi anche usare i simboli Potere delle Gemme di Drago che si trovano sulla mappa. Ogni simbolo Potere sulle Gemme può essere usato una volta per turno; ciò non richiede di rimuovere il segnalino dalla mappa (se vuoi puoi girare la Gemma a faccia in giù per indicare che nel turno è stata usata; poi gira di nuovo tutte le Gemme a faccia in su al termine del turno).

Quando un potere è contrassegnato da uno o più simboli "?", puoi usare una carta Potere qualunque per ciascuno di essi.

LIMITAZIONI DI MOVIMENTO

Finché sei sottoterra, puoi entrare sulle tessere Buie (Dark) e attraversare i muri. Anche se sulla tessera è presente un altro giocatore, ciò non causa un attacco da parte di quel giocatore.

Quando sei in superficie, non puoi muoverti sulle tessere Buie e non puoi attraversare i muri. Entrare su una tessera con sopra il Cavaliere o una Tribù Goblin causa un attacco solo se la loro Forza è sufficiente ad attaccarti: maggiore della tua Corazza per la Tribù Goblin; maggiore o uguale alla tua Corazza per il Cavaliere.

UCCIDERE I GOBLIN

Ogni qualvolta usi i tuoi poteri Artiglio (Claw), Graffio (Scratch) o Sibilo (Hiss) contro i Goblin, fai avanzare il segnalino sul tracciato dei Goblin Divorati di un numero di passi pari alla Popolazione totale persa dalle Tribù colpite.

UCCIDERE IL LADRO

Se uccidi il Ladro con i poteri Artiglio o Graffio, pesca un numero di carte Potere pari al suo livello di Bottino Perso (Loot Drop Level).

2. Raccogli un Tesoro

Dopo aver completato tutti i movimenti del turno, puoi raccogliere qualunque segnalino Tesoro che si trovi sulla tua tessera.

Se raccogli un segnalino Tesoro, restituiscilo alla Caverna per soddisfare la tua cupidigia e spostare un cubetto dal tracciato Cupidigia (Greed) al tracciato Risveglio.

Se raccogli più segnalini Tesoro, conserva quelli successivi al primo. Puoi restituirli alla Caverna nei turni successivi, uno per turno.

Se tutti i quattro cubetti Indolenza del tracciato Cupidigia sono stati rimossi, restituisci ogni altro segnalino Tesoro che raccogli alla riserva della Caverna, senza effetti.

3. Posa una Gemma di Drago

Puoi posare un segnalino Gemma di Drago a tua scelta tra quelli che hai in riserva sulla tessera su cui ti trovi.

GEMME E ALTRI GIOCATORI

Quando un altro giocatore raccoglie un segnalino Gemma di Drago, questi deve lanciare il dado del Drago e risolverne gli effetti come segue.

Cavaliere. Se il dado indica la tessera centrale, il cavaliere perde 2 punti Coraggio. Altrimenti ne guadagna 5.

Goblin. Se il dado indica la tessera centrale, la Tribù si disperde. Altrimenti la Tribù può razzare la Gemma (vedi l'azione Razzare del giocatore Goblin).

Quando il Cavaliere o una Tribù Goblin raccolgono un segnalino Gemma, dopo averne risolto gli effetti indicati qui sopra, lo restituiscono alla tua riserva.

Ladro. Se il dado indica la tessera centrale, il Ladro viene ucciso ma tu non guadagni il suo Bottino Perso (Loot Drop). Se il dado non indica la tessera centrale, o se il Ladro spende un altro cubetto Azione per evitare di lanciare il dado, il Ladro prende la Gemma e può tentare di portarla al sicuro.

Finché il Ladro non mette al sicuro la Gemma, puoi ancora usarne il simbolo per attivare i tuoi poteri. Quando lo fa, il segnalino ritorna nella tua riserva. Se il Ladro viene ucciso prima di aver messo al sicuro la Gemma, colloca il suo segnalino sulla tessera su cui è stato ucciso.

4. Rimpiazza la Mano di Carte

Scarta tutte le carte che ti rimangono in mano, mischia tutte le carte Potere e pesca un numero di carte pari al tuo Spirito.

Risveglio e Risalita in Superficie

Il Drago è rimasto addormentato per centinaia di anni e deve scuotersi dagli effetti della sua indolenza prima di emergere da sottoterra.

Per risvegliarti, devi rimuovere i cubetti Indolenza dai tracciati **Cupidigia** (Greed), **Fame** (Hunger) e **Superbia** (Pride). Durante il tuo turno puoi rimuovere i cubetti Indolenza soddisfacendo le condizioni indicate sulla tua plancia giocatore e qui di seguito.

Cupidigia. Raccogli un segnalino Tesoro e rimettilo nella scorta della Caverna (4 cubetti).

Fame. Riduci di due l'indicatore dei Goblin Divorati (4 cubetti).

Superbia. Rivela una tessera Evento (4 cubetti), oppure non muoverti per 1 turno (1 cubetto), oppure posa una Gemma di Drago quando sulla mappa c'è già almeno un'altra Gemma (1 cubetto).

Quando soddisfi una di queste condizioni, sposta un cubetto Indolenza dal relativo tracciato a quello del Risveglio. Puoi spostare fino a tre cubetti Indolenza per turno, ma solo 1 per ognuno dei tracciati Cupidigia, Fame e Superbia (tutte e tre le condizioni Superbia sono parte di un unico tracciato).

Quando hai piazzato almeno 11 cubetti Indolenza sul tracciato Risveglio, ti sei **risvegliato**. Rimpiazza la pedina Drago Addormentato sulla mappa con quella Drago Risvegliato (una volta risvegliato, non puoi più riaddormentarti, anche se i cubetti sul tracciato Risveglio scendono di nuovo sotto gli 11).

RISALIRE IN SUPERFICIE

Una volta risvegliato, puoi risalire in **superficie** dal sottosuolo terminando il tuo turno su una tessera Cristallo. Se su di essa è presente un segnalino Cristallo, questo viene frantumato.


Mentre sei in superficie, se entri su una tessera su cui si trova un altro giocatore, risolvi un attacco come se quel giocatore ti avesse attaccato (fai riferimento alla sezione Attaccare il Drago delle regole del Cavaliere e alla sezione Attaccare delle regole dei Goblin). Questo attacco non influisce sulla tua capacità di movimento.

Una volta risalito in superficie, raggiungi la tessera Ingresso per vincere la partita.


FAI ATTENZIONE


Quando sei in superficie, o se il Collasso (Collapse) della Caverna è già cominciato, il Cavaliere può attaccarti senza dover usare la sua Bomba (Bomb). Inoltre, se sei in superficie, il Cavaliere può attaccarti più volte nel suo turno, ogni volta spendendo un Incontro (Encounter).


POTERI


Artiglio (Claw).  Lancia il dado per attaccare. Sulle tessere interessate: tutte le Tribù Goblin si disperdono e divori tanti Goblin quanta è la Popolazione che perdono; puoi spostare il Cavaliere di 1 spazio; il Ladro viene ucciso.


Fiamma (Flame).  Lancia il dado e rivela tutte le tessere Buie interessate.


Ala (Wing).  Muoviti per un massimo di due tessere in linea retta, oppure muovi di una tessera attraverso un muro.


Sibilo (Hiss).  Costringi una Tribù Goblin ovunque sulla mappa a nascondersi e perdere 1 Popolazione. Tu divori 1 Goblin.


Striscio (Slither).  Sposta un cubetto da un tracciato Indolenza ad un altro con uno spazio libero.


Colpo (Swat).  Sposta una Gemma di Drago o un Tesoro da una tessera adiacente alla tua in qualunque direzione, fino a cinque spazi di distanza.


Ustione (Scorch).  Rivela tutte le tessere Buie attorno a te.


Brucciatura (Burn).  Rivela una tessera Buia qualunque sulla mappa.


Schiaffo (Slap).  Sposta il Cavaliere da uno spazio adiacente al tuo, per una distanza massima di tre spazi.

Strillo (Shriek).  Copri il costo di questo potere col segnalino Strillo. Quando lanci il dado, puoi spendere il segnalino per ripetere il lancio.

Graffio (Scratch).  Attacca il Cavaliere, tutte le Tribù Goblin o il Ladro sulla tua tessera: il Cavaliere perde 5 punti Coraggio; la Popolazione di tutte le Tribù Goblin si riduce a 0 e tu divori tanti Goblin quanta è la Popolazione persa; il Ladro viene ucciso.

Muro di Fiamme (Flame Wall).  Colloca il segnalino Muro di Fiamme su una tessera visibile a te adiacente. La prima volta che un giocatore entra sulla tessera nel suo turno: il Cavaliere perde 5 punti Coraggio; la Tribù Goblin perde 1 Popolazione; il Ladro viene ucciso. Tu non sei danneggiato del Muro di Fiamme. All'inizio del tuo prossimo turno, sposta di nuovo il segnalino nella tua riserva.

Distruzione (Smash).  Distruggi un Cristallo sulla tua tessera e rimuovi il suo segnalino dal gioco.

Collera (Wrath).  Lancia il dado. Fai crollare le tessere colpite: tutte le Tribù Goblin si disperdono; sposta le pedine degli altri giocatori su uno spazio adiacente. Se il crollo spezza la mappa, fai scorrere i gruppi di tessere per ricongiungerli.

IL DADO DEL DRAGO

I tuoi poteri **Artiglio** (Claw), **Fiamma** (Flame) e **Collera** (Wrath), nonché diversi altri effetti, richiedono di lanciare il tuo dado per determinare quali tessere sono interessate. Lo spazio centrale sul dado rappresenta la tessera su cui si trova il giocatore che ha lanciato il dado, mentre gli altri spazi rappresentano le tessere che lo circondano. Quando lanci il dado, applica gli effetti a tutti le tessere corrispondenti agli spazi bianchi sulla faccia del dado, ad eccezione degli spazi vuoti (senza tessere) sulla mappa.



RIVELARE LE TESSERE

Alcuni poteri del Drago rivelano le tessere, a volte anche più di una nello stesso momento. Quando riveli le tessere, capovolgile nell'ordine che preferisci, ruotandole in modo da formare, se possibile, un percorso ininterrotto fino alla tessera Ingresso. Quando hai terminato, la Caverna aggiunge tessere Buie (Dark) in corrispondenza di tutti i lati aperti delle tessere rivelate.

Se riveli una tessera Evento, la Caverna vi piazza sopra un segnalino Evento (Event). Il Cavaliere deve spendere 1 Incontro se entra su questa tessera.

Se riveli una tessera Imboscata, i Goblin non ti attaccano e non attaccheranno il Cavaliere se successivamente entrerà sulla tessera.

Se riveli una tessera Sala del Tesoro, posizionavi sopra un segnalino Tesoro (Treasure).

Se riveli una tessera Cristallo, piazzavi sopra un segnalino Cristallo (Crystal).

Se riveli una tessera Cripta, posavi sopra un segnalino Cripta (Vault).



La Caverna (The Cavern)

Come Vincere

Fai crollare la Caverna. Per farlo devi prima collocare sulla mappa tutte le tessere, poi rimuoverle finché non hai raccolto 5 tessere Cristallo (Crystal).

Preparazione

Se il Cavaliere non è in gioco, riponi nella scatola le carte Tesoro (Treasure), le carte Evento (Event) ed i segnalini Evento.

SEGNALINI

Metti i segnalini Presagio (Omen) nel sacchetto. Colloca 10 segnalini Tesoro sulla tua plancia giocatore. Se il Ladro è in gioco, usa 12 segnalini Tesoro anziché 10.

Piazza i segnalini Cristallo, Evento e Frana (Rockslide) accanto alla tua plancia.

CARTE

Mischia i mazzi Tesoro ed Evento e posizionali accanto alla tua plancia (*leggi le sezioni Tesori ed Eventi per maggiori informazioni*).

TESSERE

Pesca una mano di 3 tessere dalla pila di tessere Caverna.

Riepilogo del Turno

Il tuo turno è costituito dalle seguenti fasi, da eseguire in ordine:

1. Raccogli i Segnalini Presagio
2. Modella la Caverna
3. Piazza un Tesoro

Il tuo turno termina dopo aver completato le tre fasi.

TESSERE CAVERNA

Ogni qualvolta piazzati una tessera, immediatamente pescane un'altra per rimpiazzarla nella tua mano.

Quando, per qualunque ragione, piazzati una tessera **durante il tuo turno**, se ne hai in mano devi sempre piazzare prima una tessera Cristallo (*nei turni degli altri giocatori invece non sei obbligato a piazzare prima le tessere Cristallo*).

Ogni volta che una tessera ha uno o più lati aperti, incluso quando una tessera viene rivelata, devi piazzare a contatto di ogni lato aperto una nuova tessera dalla mano a faccia in giù.

Quando più tessere vengono rivelate nello stesso momento, puoi riempire i lati aperti nell'ordine che preferisci.

Puoi esaminare le tessere Buie (Dark) sulla mappa in qualunque momento. Non rivelare a nessuno cosa contiene il loro lato Illuminato.

1. Raccogli i Segnalini Presagio

Pesca un numero di segnalini Presagio dal sacchetto in base al numero di segnalini Tesoro e segnalini Cristallo presenti sulla mappa, secondo la tabella sulla tua plancia:

SEGNALINI TESORO + SEGNALINI CRISTALLO	SEGNALINI PRESAGIO
0	1
1	2
2-3	3
4-6	4
7-10	5
11+	6

USARE I PRESAGI

In qualunque momento durante il tuo turno puoi usare uno dei presagi indicati sulla tua plancia scartando un numero di segnalini Presagio pari al suo costo, e riponendoli nel sacchetto.

Ogni presagio mostra quali tipi di segnalino Presagio possono essere scartati per coprirne il costo. Puoi scartare una qualunque combinazione dei simboli mostrati, anche lo stesso simbolo più volte.

Puoi usare un presagio quante volte desideri, purché ne paghi il costo ogni volta. Puoi conservare i segnalini Presagio inutilizzati per i turni successivi.

I tre costi indicati per i presagi Disprezzo (Hatred) e Antichi Bottini (Past Plunder) sono rispettivamente (da sinistra verso destra) il costo per il primo, secondo e terzo utilizzo durante lo stesso turno. Ulteriori utilizzi nello stesso turno hanno costo pari al valore più alto.

2. Modella la Caverna

Scegli una tessera dalla tua mano e collocala sulla mappa con il lato Buio verso l'alto, adiacente ad una qualunque altra tessera già presente. Se in mano hai una tessera Cristallo, devi piazzarla prima di ogni altra tessera (*le tessere posizionate nei turni degli altri giocatori invece non devono essere necessariamente tessere Cristallo*).

Quando l'ultima tessera della tua mano è stata piazzata, il Collasso (Collapse) ha inizio a partire dal tuo prossimo turno.

IL COLLASSO

Quando il Collasso è cominciato, durante la fase "Modella la Caverna" del tuo turno rimuovi le tessere dalla mappa anziché collocarvele. Rimuovi 3 tessere dal gioco ad ogni turno (*se non c'è il giocatore Caverna, ogni giocatore rimuove 3 tessere alla fine del proprio turno*).

Le tessere che toccano una sola altra tessera devono essere rimosse per prime, seguite da quelle che toccano due altre tessere. Se una tessera Buia è rimossa, rivelala per mostrare se si tratta di una tessera Cristallo.

Se una tessera contenente un segnalino qualunque è rimossa, restituisci il segnalino alla scorta del rispettivo giocatore.

Se una tessera Cristallo rivelata può essere rimossa, deve essere rimossa per prima. In qualunque caso la tessera Ingresso non può essere mai rimossa.

I segnalini Cristallo rimossi durante il Collasso **non** contano per nessuna condizione di vittoria.

Se una tessera contenente la pedina di un giocatore deve essere rimossa, quel giocatore può prima muoversi su una tessera adiacente per restare sulla mappa. Se non ci sono tessere adiacenti che non causino un attacco, quella tessera viene ignorata e devi sceglierne una differente.

Se 5 tessere Cristallo sono rimosse, la Caverna crolla ed il gioco termina. Il giocatore Caverna (se presente) vince e tutti gli altri giocatori perdono!

GLI ALTRI GIOCATORI

Il Drago può usare il suo potere Collera (Wrath) ed i Goblin possono usare la loro carta Segreti Crollo (Cave-In) per fare crollare le tessere. Risolvi questi crolli come indicato di seguito.

Prima del Collasso. Le tessere Cristallo che vengono fatte crollare sono rimosse dal gioco e contano per la vittoria della Caverna. Tutte le altre tessere sono messe in fondo alla pila di tessere della Caverna.

Se le tessere fatte crollare spezzano la mappa, il giocatore che ha causato il crollo deve far scorrere i gruppi di tessere per riunire la mappa.

Dopo il crollo, aggiungi nuove tessere Buie sulla mappa lungo tutti i lati aperti.

Durante il Collasso. Tutte le tessere crollate sono rimosse dal gioco e tutte le tessere Cristallo tra queste contano per la vittoria della Caverna.

3. Piazza un Tesoro

Colloca un segnalino Tesoro su una tessera Buia che non contenga la pedina di un giocatore o un altro segnalino Tesoro. Se non c'è una tessera disponibile, non piazzare il segnalino Tesoro.

TESORI

Se il Cavaliere raccoglie un segnalino Tesoro, pesca 2 carte Tesoro, scegli una carta da dare al Cavaliere e metti l'altra in fondo al mazzo dei Tesori. Il Cavaliere può accettare o rifiutare la carta Tesoro.

Se il Cavaliere la rifiuta, guadagna 5 punti Coraggio e rimuove la carta dal gioco. Se non rimangono carte Tesoro, il Cavaliere guadagna lo stesso Coraggio automaticamente.

Se una Tribù Goblin raccoglie un segnalino Tesoro, la sua Furia aumenta di 1.

Se il Drago termina il movimento su una tessera contenente un segnalino Tesoro, può raccoglierlo per rimuovere un cubetto Indolenza dal suo tracciato Cupidigia (Greed).

I segnalati Tesoro raccolti dal Cavaliere, dai Goblin o dal Drago ti vengono restituiti immediatamente.

Se il Ladro raccoglie un segnalino Tesoro, puoi comunque conteggiarlo nella tua fase "Raccogli i Segnalini Presagio" per stabilire quanti segnalini Presagio devi pescare. Se il Ladro mette al sicuro il segnalino Tesoro, posizionandolo su uno spazio Miglioria della sua plancia, non puoi più conteggiarlo e non può più essere collocato sulla mappa per il resto della partita.

PRESAGI

Pipistrelli Giganti (Giant Bats). Scegli un segnalino Tesoro, il Cavaliere o una Tribù Goblin e spostalo fino ad un massimo di 3 tessere di distanza.

Frana (Rockslide). Colloca il segnalino Frana sul bordo di due tessere adiacenti, di cui almeno una Illuminata. Se tutti i segnalini sono stati piazzati sulla mappa, puoi spostarne uno. I segnalini Frana sono muri.

Se una tessera è ruotata o rimossa, rimetti il segnalino Frana nella tua scorta.

Antichi Bottini (Past Plunder). Colloca un altro segnalino Tesoro seguendo le regole della fase "Piazza un Tesoro".

Spore Soporifere (Soporific Spores). Scegli un giocatore: il Cavaliere perde 5 punti Coraggio; i Goblin riducono ad 1 la Popolazione di una Tribù a loro scelta; il Drago sposta un cubetto dal tracciato Risveglio ad uno dei tracciati Indolenza; il Ladro perde una miglioria a sua scelta, ma conserva il segnalino Tesoro.

Disprezzo (Hatred). Prima del Collasso, colloca un'altra tessera sulla mappa. Durante il Collasso invece rimuovine una.

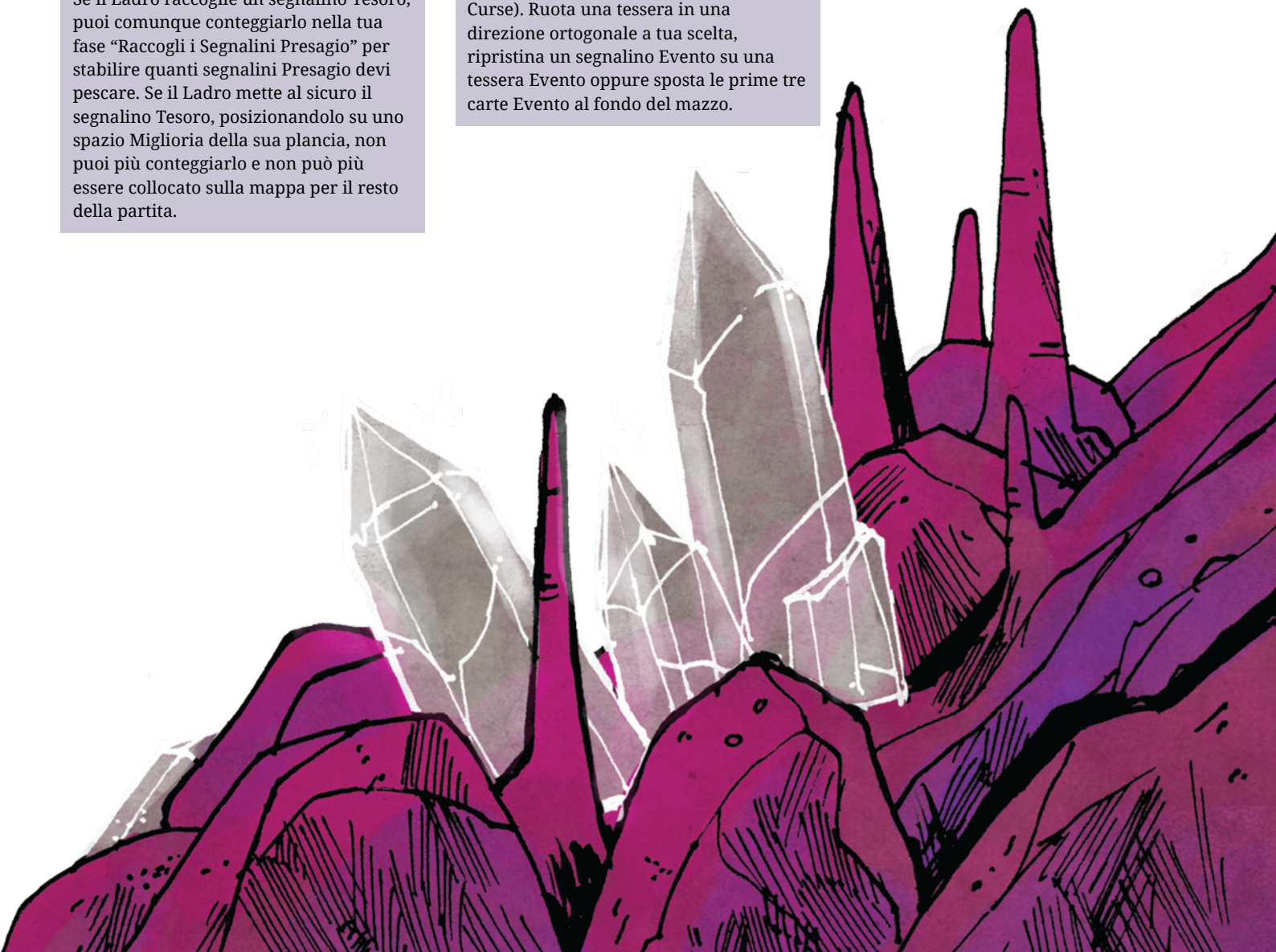
Maledizione del Cristallo (Crystal Curse). Ruota una tessera in una direzione ortogonale a tua scelta, ripristina un segnalino Evento su una tessera Evento oppure sposta le prime tre carte Evento al fondo del mazzo.

EVENTI

Quando il Cavaliere rivela una tessera Evento o entra su una tessera contenente un segnalino Evento, pesca 3 carte Evento, scegli quella da giocare e rimetti le altre al fondo del mazzo degli Eventi. Tutti gli eventi sono risolti dal Cavaliere.

Le carte Evento giocate sono rimosse dal gioco. Se tutte le carte Evento sono state giocate, non mischiarle di nuovo. Invece, ignora le tessere ed i segnalini Evento per il resto della partita.

Puoi esaminare le tre carte in cima al mazzo degli Eventi in qualunque momento.



Il Ladro (The Thief)

Come Vincere

Procurati e metti nella tua scorta segreta 6 segnalini Tesoro (Treasure) o Gemma di Drago (Dragon Gem) per rompere la maledizione che ti ha reso immortale.

Preparazione

Metti il dado Azione, i cubetti Azione (Action), i segnalini Cripta (Vault) ed i segnalini Statistica (Stats) — con la faccia grigio-chiara visibile — accanto alla tua plancia giocatore.

Metti il segnalino Bottino Perso (Loot Drop) sullo spazio “3” dell’indicatore del livello di Bottino Perso (Loot Drop Level).

Prima del tuo primo turno, posiziona la tua pedina Ladro sulla tessera Ingresso.

Riepilogo del Turno

Il tuo turno è costituito dalle seguenti fasi, da eseguire in ordine:

1. **Assegna i Segnalini Statistica**
2. **Muovi e Agisci**

Il turno finisce quando termini il tuo Movimento o i cubetti Azione, oppure se decidi di non fare altro. Alla fine del turno rimuovi tutti i cubetti Azione dalla tua plancia.

1. Assegna i Segnalini Statistica

Raccogli i tuoi tre segnalini statistica e assegnali agli spazi **Movimento** (Movement), **Furtività** (Stealth) e **Taccheggio** (Thievery) della tua plancia.

Dopo aver assegnato i segnalini Statistica, piazza sulla plancia un numero di **cubetti Azione** pari al valore di Taccheggio. I segnalini Statistica restano dove li hai messi fino a quando non li riassegni durante il tuo turno successivo.

STATISTICHE

Il **Movimento** rappresenta il numero totale di tessere che puoi percorrere nel tuo turno.

La **Furtività** determina quanto facilmente puoi evitare gli attacchi degli altri giocatori.

Il **Taccheggio** indica il numero di cubetti Azione che hai a disposizione ad ogni turno.

2. Muovi e Agisci

In questa fase puoi, nell’ordine che preferisci, muoverti spendendo Movimento e fare azioni spendendo i cubetti Azione posti sulla tua

plancia giocatore.

Ogni azione costa uno o più cubetti Azione. Spendere più cubetti Azione aumenta l’efficacia di un’azione o la probabilità di successo.

Puoi fare qualunque azione per un numero di volte qualunque, purché ogni volta ne paghi il costo richiesto in cubetti Azione.

Puoi entrare sulle tessere Buie o Illuminate, così come sulle tessere occupate da altri giocatori. Tuttavia non puoi attraversare i muri o il terreno impraticabile (*vedi le regole relative alle tessere Terreno*), a meno che non usi l’azione Arrampicare (Climb).

Se hai terminato il tuo movimento per il turno in corso su una tessera Buia, puoi guardarla e puoi rivelarla, orientandola a tua scelta (se riveli una tessera Imboscata, i Goblin non ti attaccano e non attaccheranno il Cavaliere se successivamente vi entrerà).

Ogni giocatore può essere bersaglio di un’azione sola una volta nel tuo turno, e solo se la tua Furtività è **maggiore** della Percezione (Perception) di quel giocatore (*leggi la sezione Interagire con gli Altri per maggiori dettagli*).

SACCHEGGIARE (LOOT)

Raccogli un segnalino Tesoro o Gemma di Drago posto sulla tessera su cui ti trovi.

1 cubetto. Prendi il segnalino Tesoro o la Gemma di Drago. Nel caso di quest’ultima, lancia il dado del Drago. Se questo indica la tessera centrale, vieni ucciso (*è una trappola*).

2 cubetti. Prendi la Gemma di Drago senza lanciare il dado del Drago (*hai disarmato la trappola*).

ARRAMPICARE (CLIMB)

Trova una nuova via attraverso la caverna.

2 cubetti. Attraversa un muro.

3 cubetti. Attraversa un terreno impraticabile, senza fermartici sopra.

Miglioria:

Attrezzatura da Arrampicata (Climbing Gear) Usare l’azione Arrampicare costa 1 cubetto Azione in meno.

Usare questa azione non riduce il costo in Movimento per effettuare lo spostamento.

BORSEGGIARE (PICKPOCKET)

Attacca un altro giocatore che si trovi sulla tua tessera per rubargli un Tesoro.

1 cubetto. Lancia il dado Azione. Hai successo se ottieni 4 o più.

2 cubetti. Lancia il dado Azione. Hai successo se ottieni 2 o più.

3 cubetti. Hai sempre successo (*non devi lanciare il dado Azione*).

Miglioria:

Mani Lunghe (Sticky Fingers)

Una volta per turno puoi lanciare nuovamente il dado Azione quando usi l’azione Borseggiare e questa fallisce.

Se l’azione ha successo, prendi un segnalino Tesoro dalla riserva della Caverna. Inoltre, se hai successo, danneggia il tuo bersaglio come segue.

Quando borseggi il **Cavaliere**, puoi scegliere una sua carta Tesoro (*già rivelata o una non ancora rivelata, scelta a caso*) e spostarla al fondo del mazzo dei Tesori. Se il Cavaliere non possiede Tesori, **non può essere bersaglio di questa azione**.

Quando borseggi una **Tribù Goblin**, puoi prendere e scartare una sua carta Segreti tra quelle non rivelate. L’unica carta rivelata che puoi prendere è la carta Segreti *Rubino Goblin* (Goblin Ruby). Se i Goblin non hanno carte Segreti che puoi prendere, **non possono essere bersaglio di questa azione**.

Quando borseggi il **Drago**, sposta un suo cubetto Indolenza (Sloth) dal tracciato Risveglio (Wakefulness) al tracciato Cupidigia (Greed). Se non ci sono spazi disponibili sul tracciato Cupidigia, il Drago **non può essere bersaglio di questa azione**.

SCASSINARE (PICK LOCK)

Apri una Cripta presente sulla tua tessera.

1 cubetto. Lancia il dado Azione. Hai successo se ottieni 4 o più.

2 cubetti. Lancia il dado Azione. Hai successo se ottieni 2 o più.

3 cubetti. Hai sempre successo (*non devi lanciare il dado Azione*).

Miglioria:

Kit da Scassinatore (Lock Picking Kit) Usare l’azione Scassinare costa 1 cubetto Azione in meno.

Se l’azione ha successo, rimuovi il segnalino Cripta e prendi un segnalino Tesoro dalla riserva della Caverna. Puoi tentare di aprire ciascuna Cripta una sola volta per turno.

PUGNALARE ALLE SPALLE (BACKSTAB)

Attacca un altro giocatore che si trovi sulla tua tessera per ferirlo.

1 cubetto. Procura una Ferita Superficiale (Light).

2 cubetti. Procura una Ferita Seria (Moderate).

3 cubetti. Procura una Ferita Grave (Heavy).

Miglioria:

Balestra a Mano (Hand Crossbow)

Puoi attaccare con l'azione Pugnalarle alle Spalle un giocatore visibile fino a 3 tessere di distanza.

Ferite da Pugnalarla alle Spalle:

	CAVALIERE	TRIBU' GOBLIN	DRAGO
Superficiale	Perde 1 di Coraggio	Perde 1 di Popolazione	Scarta 1 carta Potere
Seria	Perde 3 di Coraggio	Perde 2 di Popolazione	Scarta 2 carte Potere
Grave	Perde 5 di Coraggio	Perde 3 di Popolazione	Scarta 3 carte Potere

CELARE IL BOTTINO (HIDE LOOT)

Renditi meno redditizio da uccidere.

x cubetti. Riduci il tuo livello di Bottino Perso di un numero pari ai cubetti Azione spesi.

Nel caso tu debba prendere un segnalino Tesoro dalla riserva della Caverna, ma non ve ne siano disponibili, puoi prenderne uno che sia ovunque sulla mappa.

Interagire con gli Altri

Se vuoi colpire un altro giocatore con un'azione, o se un altro giocatore vuole bersagliarti o attaccarti, devi prima confrontare la tua Furtività con la sua Percezione (Perception).

Quando il Cavaliere o i Goblin vogliono bersagliarti, la loro Percezione deve essere **maggiore** della tua Furtività.

Il Drago e la Caverna possono sempre bersagliarti.

Quando vuoi eseguire le azioni Borseggiare o Pugnalarle alle Spalle contro il Cavaliere o i Goblin, la tua Furtività deve essere **maggiore** della loro Percezione.

Quando vuoi eseguire le azioni Borseggiare o Pugnalarle alle Spalle contro il Drago, la tua Furtività deve essere **maggiore** della sua Corazza (Armor).

Se un altro giocatore ti attacca, vieni ucciso.

DETERMINARE LA PERCEZIONE

Il valore di Percezione degli altri giocatori si determina nei modi seguenti.

Cavaliere. La sua Percezione parte da 1. Può aumentarla assegnando al relativo tracciato i suoi cubetti Eroe (Hero).

Goblin. La Percezione di una Tribù è pari alla sua Popolazione (Population) più 1.

Drago e Caverna. Non hanno Percezione.

Trasportare e Mettere al Sicuro il Bottino

Quando acquisisci un segnalino Tesoro o Gemma di Drago, mettilo nello spazio *Tesori e*

Gemme non ancora al sicuro (Unstashed Tokens) della tua plancia. Per **mettere al sicuro il tuo bottino**, devi riportarlo alla tessera Ingresso. Ogni segnalino trasportato riduce la tua Furtività di 1.

Quando entri sulla tessera Ingresso, dopo averne risolti gli eventuali effetti, metti nella tua scorta segreta tutti i segnalini Tesoro e Gemma di Drago.

Quando metti al sicuro una Gemma di Drago nella tua scorta segreta, restituiscila al Drago e prendi un segnalino Tesoro dalla riserva della Caverna. Quindi metti al sicuro il Tesoro. Quando metti al sicuro un segnalino Tesoro, colloca su uno **spazio Miglioria** (Upgrade) della tua plancia e sposta l'indicatore di Bottino Perso al livello 3.

Se metti al sicuro 6 segnalini Tesoro, la maledizione è spezzata e vinci la partita.

I segnalini Tesoro piazzati sugli spazi Miglioria non possono più essere persi.

I simboli sui segnalini Gemma di Drago non ancora messi al sicuro possono essere usati dal Drago per attivare i propri poteri; i segnalini Tesoro non ancora messi al sicuro sono conteggiati dalla Caverna per stabilire il numero di segnalini Presagio (Omen) che deve pescare.

Morire

Quando vieni ucciso, lascia cadere tutti i segnalini Tesoro e Gemma di Drago che stai trasportando sulla tessera su cui ti trovi; inoltre sposta la tua pedina sulla tua plancia.

Puoi recuperare i segnalini Tesoro e Gemma di Drago ritornando sulla tessera e usando l'azione Saccheggare. Anche gli altri giocatori possono raccogliere i segnalini normalmente.

Quando vieni ucciso, il giocatore che ti ha ucciso guadagna immediatamente un bonus. L'entità del bonus dipende dal tuo livello di Bottino Perso, come indicato qui di seguito.

	CAVALIERE	GOBLIN	DRAGO
Livello 3	Guadagna +3 di Coraggio	Pesca 3 carte Segreti o guadagna +3 di Furia	Pesca 3 carte Potere
Livello 2	Guadagna +2 di Coraggio	Pesca 2 carte Segreti o guadagna +2 di Furia	Pesca 2 carte Potere
Livello 1	Guadagna +1 di Coraggio	Pesca 1 carta Segreti o guadagna +1 di Furia	Pesca 1 carta Potere

All'inizio del tuo primo turno dopo essere stato ucciso, colloca la tua pedina Ladro sulla tessera Ingresso (*il Ladro è condannato all'immortalità e deve continuare a tornare in vita per raccogliere più Tesori finché la maledizione non sarà spezzata*).

Migliorie

Le miglorie aiutano il Ladro a diventare più veloce, più efficiente e più esperto.

Quando metti un segnalino Tesoro al sicuro nella tua riserva segreta, devi collocarlo su uno spazio Miglioria, guadagnando immediatamente quel miglioramento. Un segnalino assegnato ad uno spazio non può più essere spostato.

Se la Caverna annulla una delle tue miglorie con il suo presagio Spore Soporifere (Soporific Spores), rimuovi il segnalino Tesoro dallo spazio Miglioria ma conservalo sulla tua plancia. Il segnalino continua a valere per la tua condizione di vittoria.

ALTRI MIGLIORAMENTI

In aggiunta a quelle delle diverse azioni, è possibile effettuare le seguenti miglorie.

Incremento delle Statistiche (Stat Boosts). Gli spazi Miglioria +1 Movimento, +1 Furtività e +1 Taccheggio aumentano permanentemente di 1 le rispettive Statistiche (*l'incremento si aggiunge al segnalino Statistica assegnato, permettendo ad ogni statistica di arrivare ad un valore massimo di 5*).

Segnalini Statistica (Flip Stat Tokens). Questi spazi Miglioria aumentano i valori dei tuoi segnalini Statistica. Devi collocare i segnalini Tesoro su questi spazi da sinistra verso destra.

Quando effettui la migloria 2 > 3, capovolgi il segnalino Statistica "2" sul lato nero che mostra il valore "3".

Quando effettui la migloria 3 > 4, capovolgi il segnalino Statistica "3" sul lato nero che mostra il valore "4".

Quando effettui la migloria TUTTI 4 (All 4), tratta tutti i tuoi segnalini Statistica come se avessero valore "4" (poiché tutti i tuoi segnalini Statistica hanno ora lo stesso valore, non è più necessario che li assegni all'inizio del turno).

Evasione Innaturale (Unnatural Evasion). Ad ogni turno, la prima volta che sei attaccato da un altro giocatore, lancia il dado Azione. Se ottieni 4 o più, l'attacco fallisce e puoi subito spostarti su una tessera adiacente.



Consigli Rapidi

Regole da non Dimenticare

GENERALI

- Prima del Collasso, i lati aperti delle tessere Illuminate vengono sempre chiusi da tessere Buie, non importa come siano rivelate e da chi. Quando il Collasso comincia, i lati aperti non vengono più chiusi.
- Quando una tessera è rivelata, deve essere orientata in modo da connettersi alla tessera Ingresso attraverso le altre tessere Illuminate già sulla mappa. Se ciò non è possibile, il giocatore che ha rivelato la tessera può orientarla a piacimento.

IL CAVALIERE

- Devi rivelare le tessere Buie su cui entri.
- Se hai finito gli Incontri, non puoi più muoverti (*ma puoi ancora piazzare cubetti Eroee per fare azioni che non richiedano Movimento o Incontri*).
- Non puoi restare con meno di 2 Cubetti Eroee. Se ne hai solo 2, ignora qualunque effetto che richieda di rimuoverli o scartarli.
- La Bomba ti permette di attaccare il Drago mentre è sottoterra, ma devi comunque avere Forza sufficiente per poterlo fare.
- Quando il Collasso comincia, non ti serve più la Bomba per attaccare il Drago mentre è sottoterra.
- Quando il Drago è in superficie, puoi attaccarlo più volte nel tuo turno, ognuna come un Incontro separato. La Bomba non serve.

I GOBLIN

- Mischia il mazzo Guerra ad ogni turno. Mischia i mazzi Mostro e Segreti solo quando si esauriscono.
- Se più Tribù sono sovrappopolate durante lo stesso turno, devi comunque disperderne solo **una**.
- Se peschi una carta Mostro e non la assegni ad una Tribù, devi scartarla. Non puoi tenerla in mano.

IL DRAGO

- Nel tuo turno, puoi rimuovere un solo cubetto per ogni tracciato Indolenza.
- I tre tracciati Superbia sono separati; non puoi spostare i cubetti Indolenza da uno all'altro senza usare il potere Striscio. Puoi rimuovere fino a 4 cubetti Indolenza rivelando le tessere Evento; puoi rimuoverne solo 1 collocando un segnalino Gemma di Drago o non muovendoti per un turno.
- Nelle partite senza il giocatore Goblin non puoi divorare i Goblin. Per questo dovrai usare il potere Striscio per spostare i cubetti Indolenza dal tracciato Fame a quelli Cupidigia o Superbia.

LA CAVERNA

- Quando ti è richiesto di collocare più tessere Buie contemporaneamente, riporta sempre la tua mano a 3 tessere dopo aver piazzato ogni tessera, non dopo averle piazzate tutte.
- Durante il tuo turno, devi piazzare le tessere Cristallo che hai in mano prima di ogni altra tessera. Nel turno degli altri giocatori non è obbligatorio invece.

IL LADRO

- Segnalini Tesoro e Gemma di Drago che trasporti contano come se fossero sulla mappa, finché non li metti al sicuro riportandoli alla tessera Ingresso.
- Puoi effettuare l'azione Borseggiare o Pugnalarle alle Spalle contro ogni altro giocatore una volta per turno.
- Il tuo livello di Bottino Perso ritorna a 3 solo quando metti al sicuro un segnalino Tesoro, non quando lo raccogli o vieni ucciso.

VARIANTI

- Nelle partite senza il giocatore Caverna, ogni giocatore posiziona una tessera Buia alla fine del suo turno. Quando il Collasso comincia, ne rimuove tre invece.
- Quando giochi la variante in solitaria, piazza o rimuovi le tessere alla fine del tuo turno secondo la carta variante *Solo nell'Oscurità al posto* del normale piazzamento o rimozione, non in aggiunta.

Guida all'Interazione tra i Giocatori

Questi sono alcuni dei modi principali in cui ogni ruolo può interagire con gli altri. Effetti indiretti, come il crollo di una tessera sotto la pedina di un altro giocatore, non sono inclusi.

IL CAVALIERE interagisce con...

- i **Goblin**, attaccandoli o colpendoli con il suo Arco;
- il **Drago**, attaccandolo, raccogliendo segnalini Gemma di Drago o colpendolo con l'Arco Incantato;
- la **Caverna**, rivelando tessere, raccogliendo Tesori, affrontando Eventi o frantumando Cristalli;
- il **Ladro**, attaccandolo o colpendolo con l'Arco Incantato.

I GOBLIN interagiscono con...

- il **Cavaliere**, attaccandolo direttamente, tendendogli un'imboscata (*tessere Imboscata e carte Evento*) o usando la carta Maledizione (Hex);
- il **Drago**, raccogliendo le Gemme di Drago, usando la carta Maledizione o attaccandolo (*solo con la carta variante Drago di Cenere*);
- la **Caverna**, raccogliendo Tesori,

frantumando Cristalli, usando la carta Maledizione, facendo crollare tessere con la carta Segreti *Crollo* (Cave-In), o rivelando tessere (*solo con la carta variante Bagliore*);

- il **Ladro**, attaccandolo o usando la carta Maledizione.

IL DRAGO interagisce con...

- il **Cavaliere**, attaccandolo con i poteri Artiglio o Graffio o spostandolo col potere Schiaffo;
- i **Goblin**, attaccandoli con i poteri Artiglio o Graffio oppure usando i poteri Sibilo o Collera;
- la **Caverna**, rivelando tessere con i poteri Fiamma, Ustione o Bruciatura, raccogliendo i Tesori, spostando i Tesori col potere Colpo, frantumando Cristalli o facendo crollare tessere col potere Collera;
- il **Ladro**, attaccandolo con i poteri Artiglio o Graffio;
- tutti i ruoli (*tranne la Caverna*) usando il potere Muro di Fiamme per ostacolarne i movimenti.

LA CAVERNA interagisce con...

- il **Cavaliere**, scegliendo le carte Evento e Tesoro che riceve, spostandolo con il presagio Pipistrelli Giganti o riducendone il Coraggio con il presagio Spore Soporifere;
- i **Goblin**, spostandoli con il presagio Pipistrelli Giganti o riducendone la Popolazione con il presagio Spore Soporifere;
- il **Drago**, rimuovendo un cubetto Indolenza dal tracciato Risveglio col presagio Spore Soporifere;
- il **Ladro**, rimuovendo una miglioria col presagio Spore Soporifere;
- tutti i ruoli, controllando il piazzamento delle tessere e dei segnalini Tesoro o usando i presagi Frana e Maledizione del Cristallo per creare muri e ruotare tessere.

IL LADRO interagisce con...

- il **Cavaliere**, attaccandolo con le azioni Borseggiare (per rubargli un Tesoro) o Pugnalarle alle Spalle (per ridurre il suo Coraggio);
- i **Goblin**, attaccandoli con le azioni Borseggiare (per rubare una carta Segreti) o Pugnalarle alle Spalle (per ridurre la Popolazione);
- il **Drago**, attaccandolo con le azioni Borseggiare (per far tornare un cubetto al tracciato Cupidigia) o Pugnalarle alle Spalle (per fargli scartare carte Potere), oppure saccheggiando le Gemme di Drago;
- la **Caverna**, saccheggiando i Tesori, aprendo le Cripte o rivelando tessere Buie.

Esempio #1

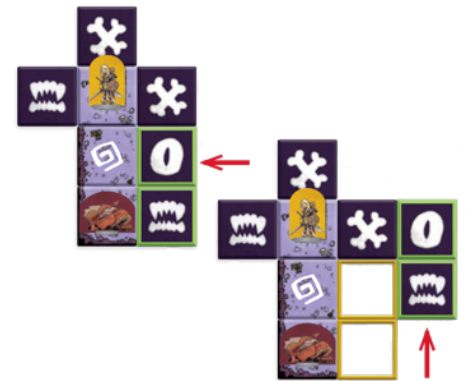
RICOMPORRE LA MAPPA DOPO CHE I GOBLIN HANNO USATO LA CARTA SEGRETI "CROLLO" (CAVE-IN)



1. Questo è lo stato iniziale della mappa.



2. I Goblin usano la carta Segreti *Crollo* per eliminare due tessere, lasciando due spazi vuoti (**bordo rosso tratteggiato**) e separando due tessere dal resto della mappa (**bordo verde**). Il giocatore Goblin deve riconnetterle alla mappa.



3. Dopo che il giocatore Goblin ha spostato le tessere a **sinistra** o verso **l'alto**, e se il **Collasso** non è ancora iniziato, la **Caverna** chiude i lati aperti (**bordo giallo**) con tessere **Buie**.

Esempio #2

RICOMPORRE LA MAPPA DOPO CHE IL DRAGO HA USATO IL POTERE COLLERA (WRATH)

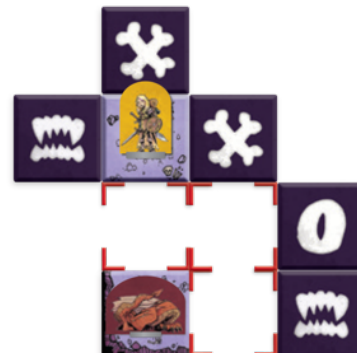


1. Questo è lo stato iniziale della mappa.

2. Il Drago usa il potere **Collera** e lancia il dado del Drago, ottenendo il risultato qui a fianco.



3. Il risultato ha effetto sulle tessere indicate (**bordo rosso**). Non ha invece influenza sugli altri spazi che circondano il Drago perché sono vuoti.



4. Dopo che le tessere sono state rimosse, questo è il nuovo stato della mappa. Il potere del Drago ha lasciato più gruppi di tessere scollegati tra loro. Per ricomporre la mappa, il Drago può muovere uno qualunque dei tre gruppi.



5. In questo caso il Drago decide di spostare il gruppo più a destra (**bordo verde**) di uno spazio verso sinistra, lasciando uno spazio vuoto tra due lati aperti (**bordo giallo**). Se il **Collasso** non è ancora iniziato, la **Caverna** riempie lo spazio con una tessera **Buia**.

Esempio #3

MOVIMENTO FORZATO



1. A sinistra è mostrato lo stato iniziale della mappa.

2. La **Caverna** usa il presagio **Pipistrelli Giganti** sul **Cavaliere**. La **Caverna** può spostare il **Cavaliere** su qualunque spazio con il **bordo verde**. Invece non può spostarla sugli altri spazi perché...

Bordo viola: deve fermarsi sullo spazio sottostante perché contiene un segnalino **Evento**.

Bordo grigio e bianco: non può essere spinta sopra o attraverso tessere **Buie**.

Bordo rosso: non può essere spinta sullo spazio del **Drago** o attraverso i muri.