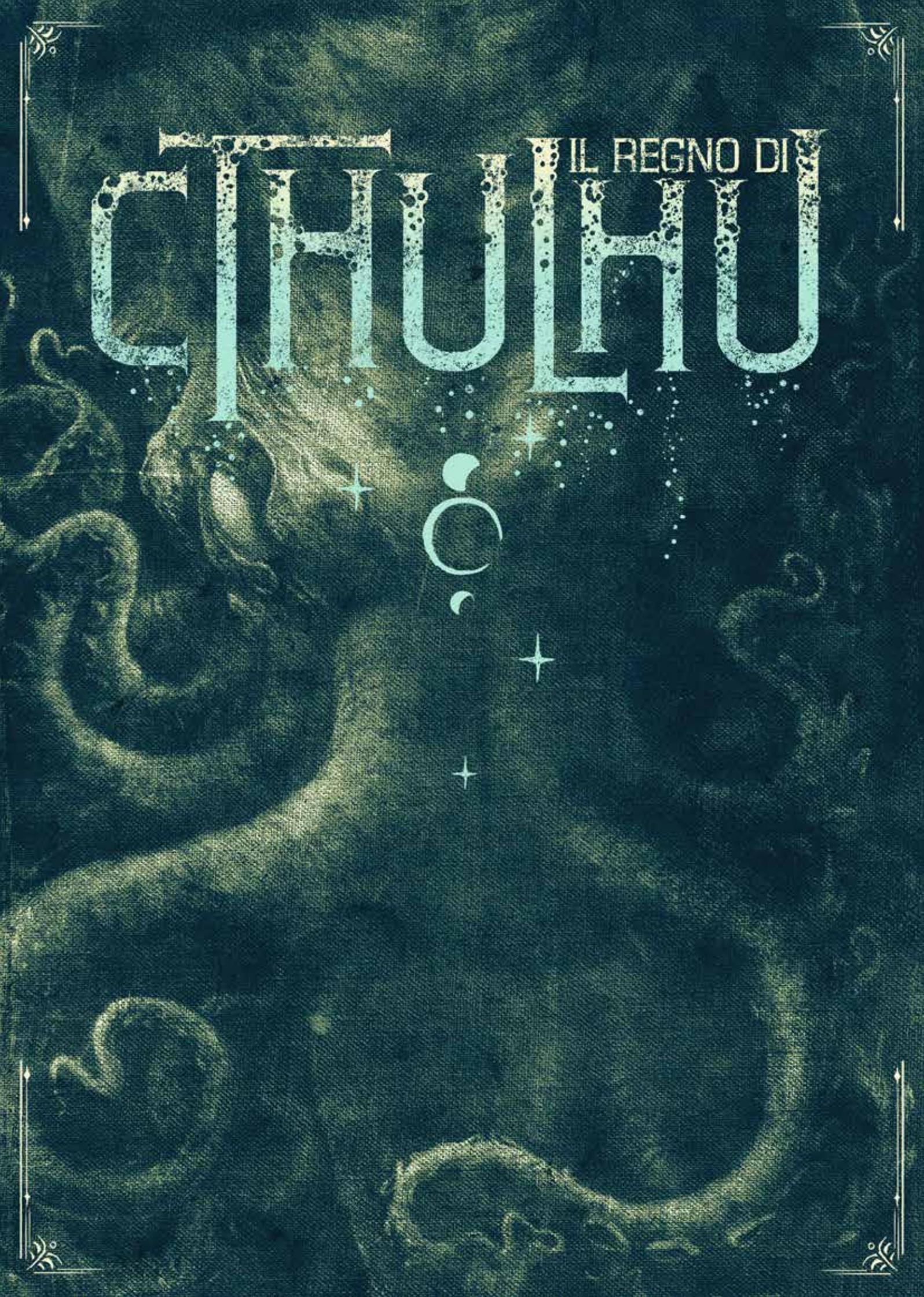


IL REGNO DI
CHULHU





I Grandi Antichi, esseri dall'ancestrale intelletto alieno, si agitano nel sonno delle loro vaste prigioni cosmiche. Se dovessero risvegliarsi in questo mondo, scatenerebbero un'era di follia, caos e distruzione contro la struttura stessa della realtà: tutto ciò che conoscete e amate sarebbe distrutto!

Siete afflitti da una consapevolezza che le "masse dormienti" non potrebbero sopportare: queste forze del Male esistono e devono essere fermate a qualsiasi costo.

Le ombre danzano attorno alla luce dei lampioni a gas sopra la tua testa, la cui fiamma tremolante irradia una debole luce gialla. Anche un semplice barlume di luce è sempre meglio dell'oscurità totale, pensi tra te e te. Controlli l'orologio per la terza volta negli ultimi minuti. Dov'è? Le è successo qualcosa?

Il veloce ticchettare di un paio di tacchi sul selciato attira la tua attenzione sul lato opposto della strada. Lentamente, come se l'oscurità fosse un manto che la avvolge, una donna si rivela alla tua vista. I suoi capelli marroni sono ordinatamente raccolti in uno chignon sulla nuca e il suo volto nervoso è inquadrato da un paio di occhiali. Stringe nelle sue mani una grossa cartella color marroncino con la scritta INNSMOUTH che campeggia a grandi caratteri in stampatello sulla copertina.

"Sei in ritardo," esordisci con una nota di preoccupazione nella tua voce, afferrando la cartella che ti viene porta.

"Io... ho cercato di arrivare prima che potessi." La sua voce è scossa dalla paura, le parole le escono dalle labbra veloci e tremanti, mentre i suoi occhi guizzano nervosamente a destra e a sinistra in continuazione. "Sai come risolvere il problema?" La domanda successiva è tagliente quanto un coltello. "Riuscirai a... a SCACCIARLO?"

Ti impedisce di trasalire quando la sua voce si fa troppo forte nel pronunciare le ultime parole, rivelando una vena di isteria che inizia a farsi strada nel suo tono.

Nel giro di un istante apri la cartella, esaminando le immagini di alcuni scaricatori di porto e di un luogo accanto a un pontile che non hai mai visto prima. I margini della foto sono sfocati, ma quella massa ondulante di tentacoli e... un'ombra molto grossa... sono inconfondibili. Infilo la cartella sotto il cappotto, e il peso familiare del carteggio si assesta sulla spalla della tua giacca.

"Posso provarci. È quello che facciamo," è l'unica risposta che puoi dare. Quali promesse si possono fare quando ti ritrovi ad affrontare le progenie del caos e l'incarnazione della follia? Anche se tieni le mani nelle tasche del cappotto, devi stringerle a pugno per evitare di tremare al ricordo dell'ultima volta in cui giungesti vicino a uno di quei cosiddetti "Grandi Antichi" e dei loro folli e deformi servitori. È un miracolo che tu sia sopravvissuto fino a oggi.



La donna spalanca gli occhi, dilata le narici e le sue mani si stringono attorno alla tua collottola. "Provare?" la sua voce è un gemito che sembra quasi il lamento di una sirena. "Provare?! Tu... DEVI riuscirci! Non hai idea di quel che ho passato per recuperare quei..."

La allontani da te e il tuo sguardo si irrigidisce quanto basta da rivelare alla luce gialla del lampione la sensazione di pericolo che traspare dai tuoi occhi. Questo basta a indurla a trattenersi dal pronunciare le ultime parole. Poi la donna si ricompone e indietreggia di mezzo passo.

"Grazie per le sue informazioni, signorina,"
ribatti incamminandoti per l'oscurità.

"A meno che non intenda unirsi a me, le suggerisco di andare a casa. È pericoloso andare in giro di notte, di questi tempi." Ora che hai queste informazioni, dovresti trovare gli indizi necessari per impedire al prossimo abominio di insinuarsi nel tuo mondo.

Ti incammini verso i nuovi orrori che ti attendono. Ti accorgi che non sei più solo e inizi a condividere le parole del tuo vecchio maestro scomparso, quelle che ti hanno condotto a percorrere questo cammino.

"Un grande Male giace assopito proprio sotto il terreno che calpesti, amico mio. Si nasconde nell'oscurità che riempie il vuoto di mezzanotte tra una stella e l'altra. Sussurra sogni di caos e di follia alle masse fin dalle profondità degli abissi. Ma gli indizi per impedire il suo ingresso in questo mondo sono tutt'intorno a te. Un grande Male si agita negli angoli più remoti e oscuri del mondo. Riuscirai a impedire che si risvegli prima che sia troppo tardi?"

Non passa giorno senza che tu desideri di poter dimenticare queste parole per seguire un cammino diverso... e ogni giorno ti rispondi che non puoi. Qualcuno deve tentare di respingere queste antiche entità del Male. Qualcuno deve difendere la causa della luce. Ma questo non significa che tu debba farlo da solo...

PANORAMICA

Tu e gli altri giocatori siete investigatori. Dovete collaborare per sigillare quattro portali e impedire il risveglio di Cthulhu, o che l'area sia invasa da cultisti o Shoggoth. Se fallirete, il mondo precipiterà in un'era di follia.

Il Regno di Cthulhu è un gioco collaborativo. Ogni giocatore possiede un ruolo e delle capacità speciali uniche che miglioreranno le probabilità di riuscita della squadra. I giocatori vincono o perdono tutti assieme.

L'OBIETTIVO DEI GIOCATORI È SIGILLARE TUTTI E 4 I PORTALI.

I GIOCATORI PERDONO SE:

- ❗ Cthulhu si risveglia,
- ❗ Non rimangono abbastanza cultisti quando richiesto,
- ❗ Non rimangono abbastanza Shoggoth quando richiesto,
- ❗ Non rimangono abbastanza Carte Giocatore quando servono, oppure
- ❗ Tutti i giocatori sono impazziti.



CONTENUTO



CARTE GIOCATORE: 44 INDIZI



7 CARTE INVESTIGATORE



4 CARTE DI CONSULTAZIONE



CARTE GIOCATORE: 4 CARTE MALE RIVELATO



7 MINIATURE DEGLI INVESTIGATORI



1 TABELLONE



DISPORRE IL TABELLONE, CTHULHU E LE PEDINE

Collocate il tabellone a portata di mano di tutti i giocatori. Collocate la carta del Grande Antico Cthulhu a faccia in giù sul tabellone, nello spazio apposito (X). Collocate le miniature dei cultisti e degli Shoggoth a formare una riserva accanto al tabellone. Collocate i segnalini sigillo accanto alla tabella del Turno di Gioco, nella parte bassa del tabellone.



COLLOCARE I GRANDI ANTICHI

Mescolate le Carte Grande Antico e collocatene 6 a faccia in giù sulle caselle rimanenti, a sinistra di Cthulhu. Rimettete le Carte Grande Antico inutilizzate nella scatola.



ASSEGNARE A OGNI GIOCATORE UN INVESTIGATORE, UNA MINIATURA E I SEGNALINI SANITÀ

Il giocatore che ha letto una storia horror più recentemente è il primo giocatore.

- Mescolate le 7 Carte Investigatore e mettetene 2 sul tavolo. Il primo giocatore sceglie 1 Carta Investigatore. Quella carta viene sostituita con un'altra e il giocatore successivo sceglie a sua volta tra quelle 2 carte. Si continua così finché tutti i giocatori non hanno scelto 1 Carta Investigatore.
- Collocate le miniature corrispondenti agli investigatori dei giocatori alla Stazione Ferroviaria di Arkham. Ogni giocatore prende 4 segnalini sanità e si assicura che la propria Carta Investigatore sia girata sul lato sano a faccia in su (come mostrato in questa illustrazione).



Pila degli Scarti dei Giocatori

Mazzo dei Giocatori

Pila delle Reliquie



Ogni giocatore prende anche 1 Carta di Consultazione.



STABILIRE LA DIFFICOLTÀ

In base al livello di difficoltà scelto, modificate il numero di Carte Indizio come indicato di seguito:

- Per una partita **introduttiva**, lasciate tutte e 44 le Carte Indizio nel mazzo.
- Per una partita **standard**, rimuovete 1 Carta Indizio di ogni colore dal mazzo.
- Per una partita **esperta**, rimuovete 2 Carte Indizio di ogni colore dal mazzo.



Rimettete nella scatola le miniature degli investigatori, le Carte Investigatore e le Carte di Consultazione inutilizzate.





24 CARTE EVOCAZIONE



12 CARTE GRANDE ANTICO



3 MINIATURE DEGLI SHOGGOTH



1 DADO SANITÀ



18 SEGNALINI SANITÀ



4 SEGNALINI SIGILLO



26 MINIATURE DEI CULTISTI



3

COLLOCARE I CULTISTI E GLI SHOGGOTH

Mescolate assieme tutte le Carte Evocazione e collocatele sulla casella riservata al Mazzo di Evocazione.

- Scoprite le prime 2 carte e collocate 3 cultisti su ognuno dei luoghi indicati.
- Scoprite altre 2 carte e collocate 2 cultisti su ognuno dei luoghi indicati.
- Scoprite altre 2 carte e collocate 1 cultista su ognuno dei luoghi indicati.
- Infine, scoprite 1 altra carta e collocate 1 Shoggoth nel luogo indicato.
- Collocate tutte le Carte Evocazione pescate a faccia in su nella Pila degli Scarti di Evocazione.



6

DISTRIBUIRE LE CARTE A TUTTI I GIOCATORI E PREPARARE LA PILA DELLE RELIQUIE

Selezionate casualmente 4/5/6 Carte Reliquia con 2/3/4 giocatori e mescolatele assieme alle Carte Indizio rimanenti per formare il Mazzo dei Giocatori. Collocate le Carte Reliquia inutilizzate a faccia in giù da una parte per formare la Pila delle Reliquie. Distribuite le carte ai giocatori per comporre le loro mani iniziali. Il numero di carte da distribuire dipende dal numero di giocatori:

# DI GIOCATORI	CARTE
Partita a 2 giocatori	4
Partita a 3 giocatori	3
Partita a 4 giocatori	2



Suggeriamo ai giocatori di tenere sempre le loro carte a faccia in su.

7

PREPARARE IL MAZZO DEI GIOCATORI

Suddividete le Carte Giocatore rimanenti in quattro mazzetti a faccia in giù, di dimensioni più simili possibile. Inserite e mescolate 1 Carta Male Rivelato in ogni mazzetto, a faccia in giù. Sovrapponete questi mazzetti per formare il Mazzo dei Giocatori, collocando i mazzetti più piccoli sul fondo, e collocate il mazzo risultante sull'apposita casella.



8

INIZIARE LA PARTITA

Il primo giocatore è il primo a giocare.

5

IL GIOCO

Il turno di ogni giocatore è suddiviso in 3 parti:

1. SVOLGERE 4 AZIONI.
2. PESCARE 2 CARTE GIOCATORE.
3. RIVELARE LE CARTE EVOCAZIONE.

Quando un giocatore ha finito di rivelare le Carte Evocazione, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

I giocatori possono consigliarsi liberamente tra loro. Chiunque può offrire opinioni e pareri. Tuttavia, è sempre il giocatore di cui è il turno a decidere cosa fare.

La mano di un giocatore può essere composta sia da Carte Indizio che da Carte Reliquia. Le Carte Indizio si usano per compiere certe azioni e le Carte Reliquia possono essere giocate in qualsiasi momento.

1. AZIONI

Ogni giocatore può svolgere fino a **4 azioni** per turno.

È possibile scegliere una qualsiasi combinazione delle azioni elencate di seguito. Il giocatore può eseguire la stessa azione più volte, nel qual caso ogni volta conta come 1 azione. Le capacità speciali dell'investigatore potrebbero alterare il modo in cui egli svolge un'azione. Alcune azioni prevedono che il giocatore scarti una carta dalla sua mano; tutti questi scarti finiscono nella Pila degli Scarti dei Giocatori.



AZIONI DI MOVIMENTO

Se un qualsiasi movimento porta un giocatore a entrare in un luogo occupato da uno Shoggoth, quel giocatore deve effettuare un tiro sanità.



CAMMINARE

Il giocatore si muove dal luogo in cui si trova fino a un luogo collegato da una linea.



PRENDERE IL BUS

Quando si trova a una fermata del bus, il giocatore può:

1. Scartare 1 Carta Indizio per muoversi fino a un qualsiasi luogo della città indicata sulla carta.



2. Scartare 1 Carta Indizio corrispondente alla città in cui si trova per muoversi fino a un qualsiasi luogo del tabellone.



USARE UN PORTALE

Il giocatore si muove da un luogo con un portale fino a un altro luogo con un portale. Dopo aver completato questo movimento, effettua un tiro sanità.



I giocatori non possono spostarsi da o fino a un portale sigillato. Se, dopo aver usato un portale, un giocatore si trova in un luogo dove è presente uno Shoggoth, dovrà effettuare un tiro sanità due volte: una volta per avere usato il portale e un'altra volta per essere entrato in un luogo con uno Shoggoth.

AZIONI SPECIALI



SCONFIGGERE UN CULTISTA

Il giocatore rimuove 1 cultista dal luogo in cui si trova e lo colloca nella riserva.



SCONFIGGERE UNO SHOGGOTH (3 AZIONI)

Il giocatore rimuove 1 Shoggoth dal luogo in cui si trova e lo colloca nella riserva. A causa dell'indicibile orrore che esso suscita, per sconfiggere uno Shoggoth sono richieste 3 azioni e tutte e 3 queste azioni devono essere spese nello stesso turno.

Dopo avere sconfitto uno Shoggoth con questa azione, il giocatore pesca 1 Carta Reliquia dalla Pila delle Reliquie e la aggiunge alla sua mano.

Altri effetti potrebbero consentire a un giocatore di rimuovere gli Shoggoth dal tabellone, ma in quei casi non gli viene concessa nessuna reliquia.



CEDERE O PRENDERE 1 CARTA RELIQUIA

Il giocatore sceglie se cedere o prendere 1 Carta Reliquia da un altro giocatore che si trova nel suo stesso luogo.



CEDERE O PRENDERE 1 CARTA INDIZIO

È possibile svolgere questa azione in due modi:

1. Il giocatore dà 1 Carta Indizio corrispondente alla città in cui si trova a un altro giocatore.
2. Il giocatore prende 1 Carta Indizio corrispondente alla città in cui si trova da un altro giocatore.

Sia per Cedere che per Prendere la carta, entrambi i giocatori devono trovarsi nello stesso luogo e devono essere d'accordo nel farlo.

Se il giocatore che riceve la carta ha ora più di 7 carte, deve scartare immediatamente 1 carta o giocare 1 Carta Reliquia (vedi "Carte Reliquia" a pagina 8).

CAFFETTERIA



Esempio: Se un giocatore possiede la Carta Indizio Dunwich e si trova assieme a un altro giocatore nella Caffetteria, può dare questa carta a quel giocatore. Oppure, se un altro giocatore ha la Carta Indizio Dunwich e anche il primo giocatore si trova nella Caffetteria, allora il primo può prendere la Carta Indizio Dunwich dall'altro giocatore. In ogni caso, entrambi devono essere d'accordo prima di effettuare il passaggio della carta.



SIGILLARE UN PORTALE

Presso un luogo con un portale, il giocatore scarta dalla propria mano 5 Carte Indizio corrispondenti alla città in cui si trova.

Quando un giocatore sigilla un portale, colloca il segnalino sigillo sul portale e **rimuove 1 cultista da ogni luogo della città** di cui ha sigillato il portale, collocandoli nella riserva.



Esempio: Un giocatore sigilla il portale di Dunwich presso il Vecchio Mulino scartando 5 Carte Indizio Dunwich. Poi colloca il segnalino sigillo sul portale e rimuove 1 cultista da ogni luogo di Dunwich.

2. PESCARE CARTE

Dopo avere eseguito 4 azioni, un giocatore pesca le prime 2 carte dal Mazzo dei Giocatori.



Se, al momento di pescare ci sono meno di 2 carte nel Mazzo dei Giocatori, la partita termina e la squadra ha perso! (Non si rimescolano le carte per formare un nuovo mazzo.)

CARTE MALE RIVELATO



Se un giocatore pesca una o più Carte Male Rivelato, svolge immediatamente i passi seguenti in quest'ordine (quando si pesca una Carta Male Rivelato, è necessario risolverla completamente prima di giocare una Carta Reliquia):

1. Combattere la Pazzia: Il giocatore effettua un tiro sanità e applica i risultati.

2. Risveglio: Il giocatore rivela il Grande Antico successivo.

3. Evocazione dello Shoggoth: Il giocatore pesca la carta in fondo al Mazzo di Evocazione e colloca 1 Shoggoth nel luogo indicato. Questa carta poi deve essere scartata nella Pila degli Scarti di Evocazione.



Se un giocatore non può collocare 1 Shoggoth sul tabellone perché non ne rimangono abbastanza nella riserva, la partita termina e la squadra ha perso!

4. Riunione dei Cultisti: Il giocatore rimescola solo le carte della Pila degli Scarti di Evocazione e le colloca sopra il Mazzo di Evocazione.

Quando svolge questi passi, il giocatore deve ricordarsi di pescare dal fondo del Mazzo di Evocazione, per poi rimescolare soltanto la Pila degli Scarti di Evocazione e collocarla in cima al Mazzo di Evocazione già esistente.

È raro ma possibile pescare 2 Carte Male Rivelato contemporaneamente. In questo caso si svolgono tutti e quattro i passi sopra indicati una prima volta, e poi una seconda volta.

In questo caso la carta Evocazione pescata a causa della seconda carta Male Rivelato sarà l'unica carta da "rimescolare", quindi sarà l'unica da rimettere in cima al Mazzo Evocazione.

Le eventuali Carte Male Rivelato, una volta risolte, vanno rimosse dal gioco. Non si pescano altre carte per sostituirle.

LIMITE DI MANO

Se un giocatore ha **più di 7 carte in mano** (dopo avere prima rimosso le eventuali Carte Male Rivelato che potrebbe avere pescato), deve scartarne alcune o giocare delle Carte Reliquia finché non gli restano solo 7 carte in mano (vedi "Carte Reliquia" a pagina 8).

3. EVOCAZIONE

Si rivela un numero di Carte Evocazione pari all'attuale Livello di Evocazione. Questo numero è riportato sotto l'ultimo Grande Antico rivelato o è pari a 2 se nessun Grande Antico è stato rivelato (il Livello di Evocazione iniziale). Le carte vanno scoperte una alla volta, collocando 1 cultista sul luogo indicato in ciascuna di esse. Queste carte vanno poi scartate nella Pila degli Scarti di Evocazione.



Se il Livello di Evocazione aumenta durante la Fase di Evocazione, si applica il Livello di Evocazione che si stava utilizzando all'inizio della Fase di Evocazione. Il nuovo Livello di Evocazione avrà effetto solo all'inizio della Fase di Evocazione successiva.

Se in un luogo sono già presenti 3 cultisti, non bisogna collocare un 4° cultista; si verifica invece un rituale di risveglio (vedi Rituali di Risveglio, a seguire).

Se le carte del Mazzo di Evocazione si esauriscono, si rimescola la pila degli scarti per creare un nuovo Mazzo di Evocazione. Se questo accade nel mezzo di una Fase di Evocazione, le carte rivelate durante quella Fase di Evocazione non vengono mescolate e devono rimanere nella pila degli scarti.

MOVIMENTI DEGLI SHOGGOTH



Ogni volta che compare questa icona su una Carta Evocazione **durante una Fase di Evocazione**, ogni Shoggoth si muove di 1 luogo verso il **portale aperto** più vicino. Se uno Shoggoth su un portale aperto dovrebbe muoversi, viene invece rimesso nella riserva e si verifica un rituale di risveglio (vedi Rituali di Risveglio, a seguire).

Se uno Shoggoth dovesse trovarsi a uno stesso numero di luoghi di distanza da due portali aperti, il giocatore attivo muove lo Shoggoth verso un portale aperto a sua scelta.

RITUALI DI RISVEGLIO

Quando si verifica un rituale di risveglio, viene rivelato il Grande Antico successivo e i suoi effetti vengono applicati.

A differenza di Pandemic, in Il Regno di Cthulhu non esistono focolai o catene di focolai.



Se l'ultimo Grande Antico (Cthulhu) si risveglia, la partita termina e la squadra ha perso!

I GRANDI ANTICHI

I Grandi Antichi prevedono vari effetti che vanno applicati non appena uno di loro viene rivelato.

Alcuni di questi effetti (identificati dall'icona a fianco) sono permanenti: il loro impatto sul gioco durerà fino alla fine della partita.



Altri effetti sono istantanei: il loro effetto si applica immediatamente, non appena il Grande Antico è rivelato, e poi termina.

SHOGGOTH

Gli Shoggoth sono i servitori dei Grandi Antichi. La loro presenza è sufficiente a incutere terrore e a condurre gli uomini alla pazzia.

Gli Shoggoth utilizzano gli effetti di gioco seguenti:

- Un giocatore deve effettuare un tiro sanità ogni volta che entra in un luogo in cui si trova uno Shoggoth o che uno Shoggoth entra nel luogo in cui si trova.
- Per sconfiggere uno Shoggoth sono necessarie 3 azioni. Quando un giocatore usa 3 azioni per sconfiggere uno Shoggoth, pesca immediatamente 1 Carta Reliquia dalla Pila delle Reliquie.
- Durante la Fase di Evocazione, gli Shoggoth si muovono verso il portale aperto più vicino. Il loro movimento è descritto in dettaglio alla voce Evocazione.



Se un giocatore non può collocare uno Shoggoth sul tabellone perché non ne rimangono abbastanza nella riserva, la partita termina e la squadra ha perso! Questo può accadere in occasione di una Carta Male Rivelato o quando viene rivelato il Grande Antico Hastur.

CARTE RELIQUIA



Durante un turno, qualsiasi giocatore può giocare delle Carte Reliquia. Giocare una Carta Reliquia non è un'azione. Il giocatore che gioca una Carta Reliquia decide come usarla.

Dopo avere giocato una Carta Reliquia e averne risolto l'effetto, quella carta viene rimossa dal gioco e il giocatore che l'ha giocata dalla sua mano **effettua un tiro sanità**.

Per "giocatore attivo" si intende il giocatore che sta svolgendo il suo turno.

Le Carte Reliquia possono essere giocate in qualsiasi momento, tranne che tra la pesca e la risoluzione di una carta.

Se Yog-Sothoth è stato risvegliato, solo il giocatore attivo può giocare le Carte Reliquia.

Quando si pescano 2 Carte Male Rivelato contemporaneamente, è possibile giocare Carte Reliquia dopo aver risolto la prima Carta Male Rivelato.

TIRI SANITÀ

I giocatori non dovranno vedersela soltanto con i poteri dei Grandi Antichi e dei loro cultisti, ma anche lottare per conservare la loro sanità mentale, man mano che il gorgo della pazzia si farà sempre più potente a causa delle macchinazioni dei Grandi Antichi stessi.

UN GIOCATORE DEVE EFFETTUARE UN TIRO SANITÀ:

- Dopo aver completato un'azione Usare un Portale.
- Dopo aver risolto gli effetti di una Carta Reliquia.
- Quando entra in un luogo in cui si trova uno Shoggoth o uno Shoggoth entra nel luogo in cui si trova.
- Quando risolve il primo passo di una Carta Male Rivelato.

EFFETTI DEL DADO SANITÀ

	VUOTO Non succede niente.
	DELIRIO Il giocatore perde 1 segnalino sanità.
	PSICOSI Il giocatore perde 2 segnalini sanità.
	PARANOIA Il giocatore colloca 2 cultisti nel luogo in cui si trova.

Quando un giocatore perde tutti i suoi segnalini sanità, impazzisce.

GIOCATORI IMPAZZITI

Se un giocatore impazzisce, la sua carta viene girata sul lato impazzito per indicare che è soggetto agli effetti seguenti:



AUTISTA

Quando esegui l'azione Camminare, DEVI muovere di 2 luoghi qualsiasi 1. Ignora l'effetto di Shoggoth.

LATO IMPAZZITO

- Come mostrato nel lato impazzito, ha 1 azione in meno ogni turno (se aveva azioni rimanenti quando è impazzito, diminuisce quel valore di 1).
- La sua capacità speciale cambia in quella mostrata nel lato impazzito per riflettere la sua mente pervasa dalla follia.

I giocatori impazziti devono comunque effettuare un tiro sanità quando viene loro richiesto (l'effetto di Paranoia si applica comunque), ma non possono perdere ulteriore sanità una volta impazziti.



Se tutti i giocatori sono impazziti, la squadra perde la partita!

Niente paura, esiste una cura per la pazzia! Se un giocatore sigilla un portale quando è impazzito, viene immediatamente trasportato fino alla Chiesa o all'Ospedale (a sua scelta). La sua Carta Investigatore viene girata sul lato sano e il giocatore ripristina la sua sanità, le sue capacità e il suo numero di azioni di partenza, ottenendo quindi 1 azione in più nel suo turno attuale.

I giocatori non possono scegliere di restare impazziti. Quando un giocatore impazzito sigilla un portale, innesca immediatamente questi effetti fino a ritrovarsi a chiedersi in che modo misterioso possa essere giunto a quella "casa di cura".

Se un qualsiasi effetto delle carte consente ai giocatori di recuperare sanità, un giocatore impazzito torna sano nel modo descritto sopra ma recupera soltanto la quantità di segnalini sanità specificata e non si sposta nell'Ospedale o nella Chiesa come avrebbe fatto dopo avere sigillato un portale.



FINE DELLA PARTITA

I giocatori vincono non appena tutti e 4 i portali sono stati sigillati.

I giocatori perdono se si verifica una delle condizioni seguenti:

- ! L'ultimo Grande Antico (Cthulhu) si risveglia.
- ! Non ci sono cultisti nella riserva quando i giocatori devono collocarne sul tabellone.
- ! Non ci sono Shoggoth nella riserva quando i giocatori devono collocarne sul tabellone.
- ! Un giocatore non può pescare 2 Carte Giocatore dopo aver svolto le sue azioni.
- ! Tutti i giocatori sono impazziti.

ESEMPIO DI GIOCO

TURNO DEL GIOCATORE FASE DELLE AZIONI

Il Detective si trova in Ospedale. Desidera recarsi al Cimitero e aiutare l'Occultista a sigillare il portale di Kingsport (il rosso). Ha appena sigillato il portale di Innsmouth (il blu), quindi non può usarlo per viaggiare direttamente fino al Cimitero.

Il Detective cammina ① fino alla Fabbrica, una fermata del bus. Dal momento che entra in un luogo con uno Shoggoth, deve effettuare un tiro sanità: ottiene un ☹️, che lo costringe a perdere 1 segnalino sanità. Fortunatamente per lui, gliene rimane ancora 1.

Poi prende il bus ②, scartando 1 carta Innsmouth (la sua città attuale) per muoversi fino a un qualsiasi luogo del tabellone. Sceglie il Cimitero e si unisce immediatamente all'Occultista.

Al Cimitero, sconfigge 1 cultista ③. Con la sua ultima azione, cede 1 carta Kingsport ④ all'Occultista.

Il Detective ha ora terminato la Fase delle Azioni del suo turno.

FASE DI PESCARE CARTE

Il Detective pesca 2 carte: Arkham e Dunwich.



FASE DI EVOCAZIONE

Il Detective termina il suo turno con la Fase di Evocazione. Il Livello di Evocazione attuale è 2 **A** (come mostrato dal Grande Antico rivelato situato più a destra); le carte rivelate sono il Bosco e l'Ospedale, quindi colloca 1 cultista su ognuno di quei luoghi **B**. Dal momento che sulla carta del Bosco compare l'icona dello Shoggoth, ogni Shoggoth si muove di 1 luogo verso il portale aperto più vicino **C** (o viene rimosso dal tabellone se già si trova in un luogo con un portale).

Il portale aperto più vicino alla Fabbrica si trova nel Parco di Arkham (che non compare sull'illustrazione), quindi lo Shoggoth si muove in quella direzione spostandosi verso il Banco dei Pegni.

Lo Shoggoth nel Porto si muove verso il Cimitero, obbligando sia l'Occultista che il Detective a effettuare un tiro sanità, in quanto è entrato nel luogo in cui si trovano **D**. Il Detective ottiene un altro ☹️, quindi impazzisce e gira la sua Carta Investigatore sul lato impazzito: ora ha 1 azione in meno e le sue capacità speciali sono cambiate. L'Occultista ottiene un risultato vuoto.

Il Detective scarta poi le carte Bosco e Ospedale, collocandole nella Pila degli Scarti di Evocazione.



GRANDI ANTICHI - DETTAGLI



ATLACH-NACHA

Istantaneo - Ogni giocatore deve scegliere se aggiungere 1 cultista nel luogo in cui si trova o perdere 1 segnalino sanità. Un giocatore impazzito o a cui rimane 1 solo segnalino sanità non può scegliere di perderlo e deve collocare 1 cultista nel luogo in cui si trova.



AZATHOTH ∞

Permanente - I cultisti rimossi non saranno più disponibili per questa partita. In altre parole, l'effetto di questo Grande Antico riduce il numero totale di cultisti a 23. Se ci sono 2 o meno cultisti nella riserva quando Azathoth viene rivelato, la partita termina e la squadra ha perso!



ITHAQUA ∞

Permanente - Se un giocatore si trova in un luogo con 2 o più cultisti, deve prima eseguire l'azione Sconfiggere un Cultista per poter eseguire l'azione Camminare. Questo effetto non si applica se il numero di cultisti viene ridotto a 1 tramite altri metodi (per esempio usando le capacità speciali dell'Occultista). Questo effetto

non si applica se il giocatore usa un qualsiasi altro mezzo di movimento per uscire da quel luogo.



SHUDDÉ M'ELL

Istantaneo - I giocatori perdono un totale complessivo di 3/4/5 segnalini sanità (a seconda che stiano giocando una partita a 2/3/4 giocatori). Non ha importanza quanti giocatori contribuiscono, solo che quel numero totale di segnalini sia perduto.



TSATHOGGUA

Istantaneo - I giocatori scartano un totale complessivo di 2/3/4 carte (a seconda che stiano giocando una partita a 2/3/4 giocatori). Non ha importanza quanti giocatori contribuiscono, solo che quel numero totale di carte sia scartato. Se i giocatori non hanno carte a sufficienza, le perdono tutte.



YIG ∞

Permanente - Quando esegue l'azione Sigillare un Portale, un giocatore deve scartare anche 1 carta di una città collegata. Gli effetti delle capacità speciali del Detective non possono essere applicati a questa carta extra, ma quelli della reliquia Occhio di Mi-Go sì.

RELIQUIE - DETTAGLI

SCULTURA ALIENA

Il giocatore che pesca questa carta non può giocarla immediatamente per continuare a eseguire azioni (dal momento che la Fase delle Azioni di quel giocatore è già terminata).

SIMBOLO DEGLI ANTICHI

Quando un giocatore gioca questa Carta Reliquia, gira 1 segnalino sigillo già collocato sul lato del Simbolo degli Antichi.

OCCHIO DI MI-GO

Quando Yig è in gioco, la riduzione delle Carte Indizio causata dall'Occhio di Mi-Go può essere applicata alla carta della città collegata.

SIGILLO DI LENG

Questa carta può essere usata per annullare un qualsiasi Grande Antico ∞ (permanente). Se usata per annullare l'effetto di Azathoth, 3 cultisti vengono rimessi nella riserva.

CANTO DI KADATH

Un giocatore impazzito può usare il Canto di Kadath dopo la sua ultima azione per tornare sano. In quel caso, otterrà 1 azione in più da eseguire in quel turno.

Un giocatore impazzito che usa il Canto di Kadath immediatamente dopo averlo pescato non ottiene 1 azione in più, dal momento che non è più nella Fase delle Azioni del suo turno.

SCRIGNO SIGILLATO

Se un giocatore pesca questa carta allo stesso tempo di una Carta Male Rivelato durante la Fase di Pescare Carte, deve risolvere la Carta Male Rivelato prima di poter giocare lo Scrigno Sigillato.

REGOLE NORMALMENTE TRALASCIATE

- Le Carte Reliquia non sono Carte Indizio e viceversa, ma entrambe sono considerate Carte Giocatore.
- Un giocatore non pesca 1 carta sostitutiva dopo avere pescato 1 Carta Male Rivelato.
- Nel proprio turno, un giocatore può prendere o cedere 1 carta da o a un altro giocatore se entrambi si trovano nello stesso luogo. Quella carta può essere una qualsiasi Carta Reliquia o Carta Indizio corrispondente alla città in cui si trovano.
- Il limite di mano si applica in qualsiasi momento.
- Un giocatore deve effettuare un tiro sanità ogni volta che entra in un luogo in cui si trova uno Shoggoth o che uno Shoggoth entra nel luogo in cui si trova (sia che vi venga collocato, sia che si muova fino a quel luogo).

INVESTIGATORI - DETTAGLI



DETECTIVE

LATO SANO

Hai bisogno soltanto di 4 carte dello stesso colore (anziché 5) per sigillare il portale corrispondente.

LATO IMPAZZITO

Hai bisogno soltanto di 4 carte dello stesso colore (anziché 5) per sigillare il portale corrispondente.

Eseguire l'azione Cedere o Prendere 1 Carta Indizio costa 2 azioni (a te o al giocatore che interagisce con te).



DOTTORE

LATO SANO

Puoi eseguire fino a 5 azioni per turno.

LATO IMPAZZITO

Puoi eseguire fino a 4 azioni per turno.



AUTISTA

LATO SANO

Quando esegui l'azione Camminare, puoi muoverti di 2 luoghi (anziché 1).

Ignora l'effetto di Ithaqua.

LATO IMPAZZITO

Quando esegui l'azione Camminare, devi muoverti di 2 luoghi (anziché 1).

Ignora l'effetto di Ithaqua.



CACCIATRICE

LATO SANO

Quando esegui l'azione Sconfiggere un Cultista, rimuovi tutti i cultisti dal luogo in cui ti trovi.

Una volta per turno, eseguire l'azione Sconfiggere uno Shoggoth ti costa solo 1 azione (anziché 3).

LATO IMPAZZITO

La prima volta in ogni turno in cui entri in un luogo privo di cultisti, effettua un tiro sanità: in caso di perdita di sanità (Delirio o Psicosi), colloca 1 cultista invece di perderla. Ignora tutti gli altri risultati (Vuoto o Paranoia).

Quando esegui l'azione Sconfiggere un Cultista, rimuovi tutti i cultisti dal luogo in cui ti trovi.

© 2016 Z-Man Games. Pandemic e Z-Man Games sono ® di Z-Man Games. Fantasy Flight Supply è un TM di Fantasy Flight Games. Il Regno di Chtulhu è un gioco pubblicato in Italia da Asmodee Italia Srl Via Martiri di Cervarolo 1/b - 42015 Correggio (RE). Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com. Conservate queste informazioni per futuri riferimenti. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. AVVERTENZA: NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO. ETÀ: 14+.

ZMAN
games

1995 West County Rd B2,
Roseville, MN 55113, USA,
(651) 639-1905
www.ZManGames.com



MAGO

LATO SANO

Il tuo limite di mano è 8. All'inizio della partita, pesca 1 Carta Reliquia dalla Pila delle Reliquie.

Puoi eseguire l'azione Cedere o Prendere 1 Carta Reliquia gratuitamente e in qualsiasi momento (anche fuori dal tuo turno).

LATO IMPAZZITO

Il tuo limite di mano è 7. Non puoi **cedere** reliquie, ma puoi ancora **prenderne**. Durante il tuo turno, se in qualsiasi momento possiedi 1 o più Carte Reliquia nella tua mano, devi giocare almeno 1 (anche se non ha alcun effetto). Quando giochi una Carta Reliquia, non effettui un tiro sanità.



OCCULTISTA

LATO SANO

Con 1 azione, muovi 1 cultista di 1 o 2 luoghi.

Con 2 azioni, muovi 1 Shoggoth di 1 luogo.

LATO IMPAZZITO

Con 1 azione, muovi 1 o 2 cultisti di 1 luogo ciascuno.



GIORNALISTA

LATO SANO

Quando esegui l'azione Prendere il Bus, scarta 1 qualsiasi Carta Indizio per muoverti fino a un qualsiasi luogo del tabellone.

Con 1 azione, muoviti da una fermata del bus a una qualsiasi altra fermata del bus.

LATO IMPAZZITO

Non puoi eseguire l'azione Prendere il Bus.

Una volta per turno, come azione gratuita, puoi prendere 1 Carta Indizio corrispondente alla città in cui ti trovi dalla Pila degli Scarti dei Giocatori.

RICONOSCIMENTI

Autore del gioco: Chuck D. Yager

Basato sul gioco Pandemic di Matt Leacock

Sculture: Paul Kluka

Illustrazioni: Chris Quilliams, Atha Canaani, Philippe Guerin

Revisione: Jean-François Gagné

Desideriamo ringraziare Mike Young che, nella sua abitazione di R'lyeh, non è impazzito durante la correzione di bozze.

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Lorenzo Fanelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Adattamento grafico: Mario Brunelli