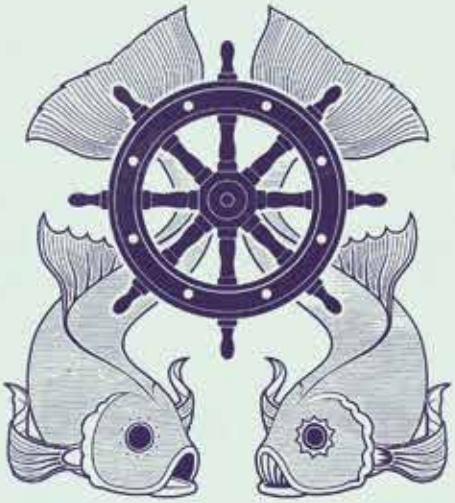
INSONDABILI™



Manuale di Gioco

AMBIENTAZIONE

È il 1913. Fate parte dei passeggeri e dell'equipaggio della SS Atlantica, *un piccolo battello a vapore di proprietà della Fairmont Shipping Company in viaggio attraverso l'oceano Atlantico con destinazione Boston, Massachusetts. Pochi giorni dopo la partenza, venite a sapere che le vedette hanno notato delle sagome enormi e scure nell'acqua, sulla scia della nave; inoltre, come se questo non bastasse, avete sentito alcuni degli altri passeggeri gracidare come anfibi, e visto altre persone fissare con sguardo vacuo il mare aperto. Persino voi avete cominciato a sentirvi strani, e non fate che sognare inquietanti panorami sottomarini che brulicano di figure avvolte nell'ombra. La tensione è palpabile, i nervi sono a fior di pelle e l'*Atlantica *è una polveriera pronta a esplodere.*

*Durante la terza notte di viaggio, una passeggera viene trovata assassinata nella cappella della nave. Il suo cadavere è riverso su un antico tomo ed è circondato dai componenti di un rituale sparsi sull'altare; il volume è aperto su una pagina che ritrae una figura al centro di un circolo scintillante, attorno al quale vi è uno sciame di mostri in fuga. Non avete nemmeno il tempo di rimuginare sul significato dell'illustrazione che l'*Atlantica *si trasforma in una cacofonia di urla di terrore. Qualcosa è emerso dall'acqua... e sta cercando di salire a bordo!*

PANORAMICA

Insondabili è un gioco di lealtà segrete, intrighi e paranoia da tre a sei giocatori. Alcuni dei giocatori sono umani che lottano per la sopravvivenza della nave, dei suoi passeggeri e del suo equipaggio; altri sono invece traditori, inviati a bordo della SS *Atlantica* dagli abitatori del profondo per assicurarsi che il battello non arrivi mai in porto! Dato che la lealtà dei giocatori è un'informazione nascosta, riuscire a distinguere gli amici dai nemici sarà cruciale per vincere una partita a ***Insondabili***.

Nel corso del gioco, i giocatori umani equipaggiano oggetti, combattono gli abitatori del profondo, salvano i passeggeri e si assicurano che la nave resti a galla. Alla fine di ogni turno dei giocatori umani si verificherà una crisi, che costringerà uno di loro a compiere una scelta difficile oppure richiederà all'intero gruppo di collaborare per superarla. Se gli umani riusciranno a fare fronte comune, l'*Atlantica* raggiungerà il porto sancendo la loro vittoria.

Tra gli umani si annidano però dei traditori, che hanno il compito di sabotare la nave e fare qualsiasi cosa sia in loro potere per assicurarsi che il viaggio vada incontro a un destino nefasto. Se l'*Atlantica* affonderà prima di giungere a destinazione, la vittoria sarà dei traditori.

COME USARE QUESTO MANUALE

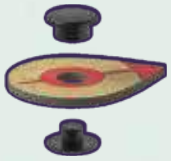
Questo Manuale di Gioco è concepito come una guida per i nuovi giocatori, ed è consigliabile leggerlo per intero prima di cominciare a giocare. Il Compendio delle Regole contiene invece una descrizione più dettagliata delle regole e dovrebbe essere consultato ogniqualvolta se ne presenti la necessità durante le partite.

ASSEMBLARE GLI INDICATORI

Quando si prepara la prima partita di ***Insondabili***, assemblare i quattro indicatori delle risorse sul tabellone nel modo indicato sopra.

CONTENUTO

1 Tabellone



4 Indicatori delle Risorse con Connettori di Plastica

1 Dado a 8 Facce

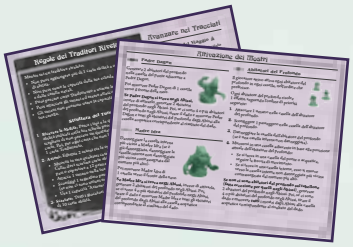
22 Miniature dei Mostri (1 Madre Idra, 1 Padre Dagon, 20 Abitatori del Profondo)

10 Pedine Personaggio

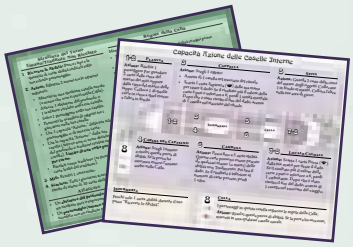
1 Segnalino Tracciato del Viaggio

1 Segnalino Tracciato del Rituale

10 Schede Personaggio



3 Schede Riepilogative del Traditore



6 Schede Riepilogative del Giocatore

1 Carta Titolo Capitano

1 Carta Titolo Custode del Tomo

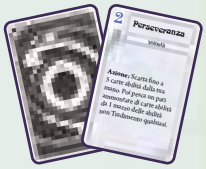
10 Carte Talento

20 Carte Incantesimo

20 Carte Tappa

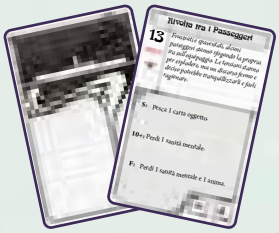
20 Carte Oggetto

9 Carte Danno



126 Carte Abilità (21 per ognuno dei 6 tipi)

14 Carte Lealtà



70 Carte Mito

9 Segnalini Passeggero

4 Anelli Traditore

1 Segnalino Giocatore Attivo

PREPARAZIONE DELLA PRIMA PARTITA

Per preparare la prima partita, svolgere i passi seguenti in senso orario. La zona del tabellone a cui ogni passo fa riferimento è contrassegnata dal numero corrispondente sull'immagine del tabellone. **Se questa non è la prima partita, usare le istruzioni per la preparazione standard presentate nell'Appendice IV del Compendio delle Regole.**

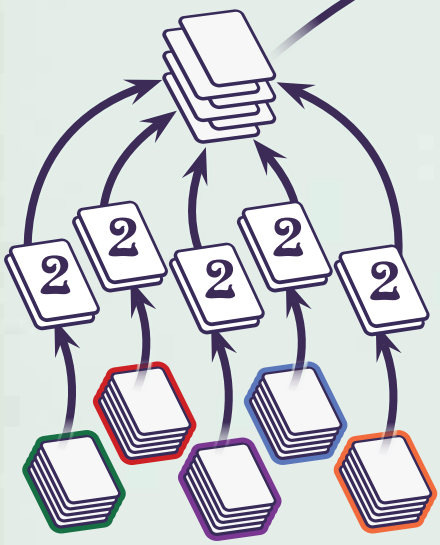
1

PREPARARE IL TABELLONE: Collocare il tabellone al centro del tavolo.

8

COMPORRE IL MAZZO DEL CAOS: Prendere 2 carte dalla cima di ogni mazzo delle abilità (eccetto quello del Tradimento) e, senza guardarle, mescolarle assieme per comporre il mazzo del caos. Collocare il mazzo nello slot mazzo del caos sul tabellone.

Continua a pag. 6.



7

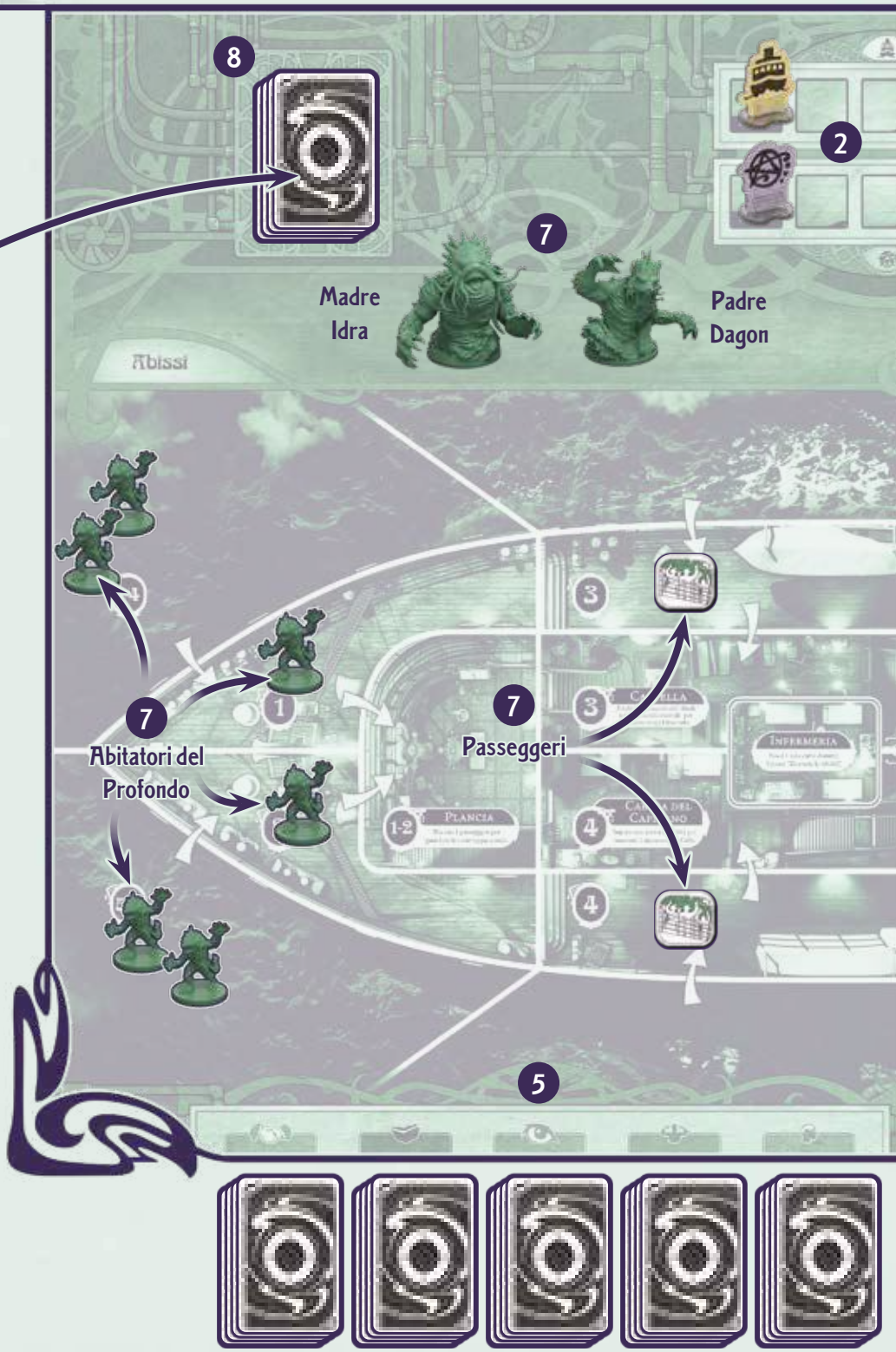
COLLOCARE MOSTRI E PASSEGGERI: Collocare Padre Dagon e Madre Idra negli Abissi. Collocare 6 abitatori del profondo e 2 segnalini passeggero come indicato.

Abitatore del Profondo

Passeggeri

Padre Dagon

Madre Idra



2

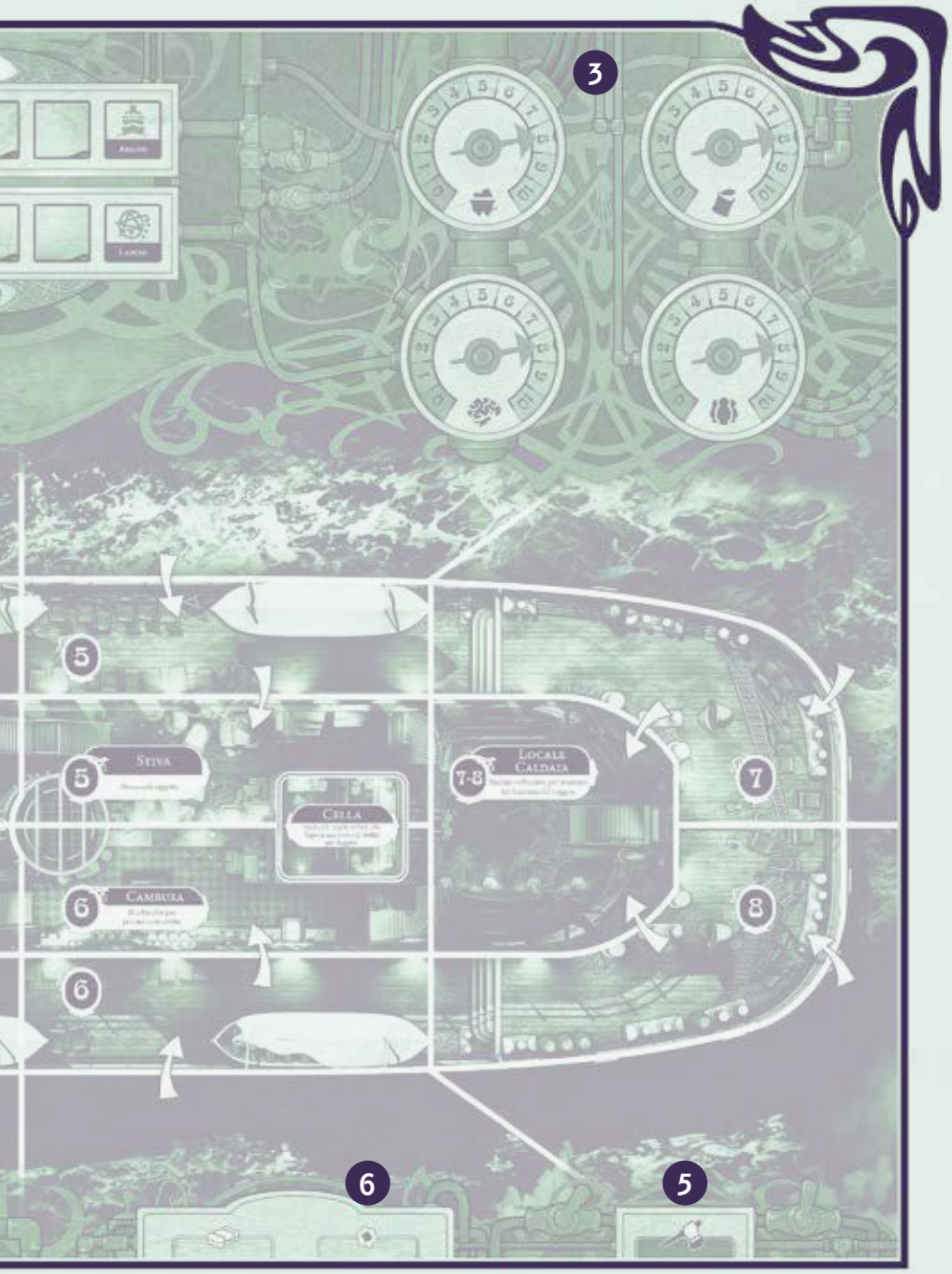
PREPARARE I TRACCIATI: Collocare i segnalini tracciato del viaggio e del rituale sulla casella "Partenza" dei rispettivi tracciati.

Segnalino Tracciato del Viaggio

Segnalino Tracciato del Rituale

3

REGOLARE GLI INDICATORI: Regolare ogni indicatore delle risorse sul valore iniziale (8).



4

CREARE LA RISERVA: Posizionare le miniature abitatore del profondo, i segnalini passeggero, gli anelli traditore e il dado a 8 facce vicino al tabellone. Girare tutti i segnalini passeggero a faccia in giù e mescolarli accuratamente.

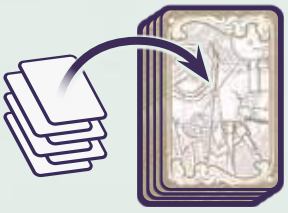
4

5

COMPORRE I MAZZI DELLE ABILITÀ: Separare le carte abilità per tipo (Carisma, Forza, Percezione, Sapienza, Volontà e Tradimento), mescolare ogni tipo in un mazzo a parte e collocare ogni mazzo a faccia in giù accanto al tabellone, ognuno vicino all'icona corrispondente.

Forza *Volontà* *Carisma*

Percezione *Sapienza* *Tradimento*



Mazzo dei Danni

6

Mazzo dei Miti

COMPORRE I MAZZI DEI DANNI E DEI MITI: Mescolare il mazzo dei danni e collocarlo accanto al tabellone, vicino alla propria icona. Mescolare il mazzo dei miti e collocarlo vicino al tabellone.

SCEGLIERE I PERSONAGGI: Scegliere casualmente il giocatore che sarà il giocatore attivo (e anche il primo giocatore della partita) e assegnargli il segnalino giocatore attivo. Poi, a partire dal giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie 1 personaggio e prende la scheda personaggio corrispondente. Nel riquadro "Personaggi Consigliati" è possibile trovare una lista di personaggi suggeriti da usare durante la prima partita, in base al numero dei giocatori.

Rimettere le schede personaggio rimanenti nella scatola del gioco.

9

Segnalino Giocatore Attivo

PARTITA INTRODUTTIVA

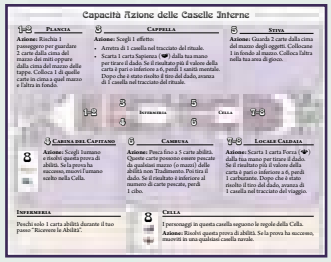
PERSONAGGI CONSIGLIATI

Per la prima partita, è consigliabile usare le combinazioni di personaggi seguenti.

- **TRE GIOCATORI**: Jeanne Lafarge, Svetlana Gedroits, William Bowleg
- **QUATTRO GIOCATORI**: Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Samira Dualeh, William Bowleg
- **CINQUE GIOCATORI**: Arjun Singh, Jamie Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg
- **SEI GIOCATORI**: Arjun Singh, Jeanne Lafarge, Jamie Snell, Samira Dualeh, Svetlana Gedroits, William Bowleg

10

CREARE LE AREE DI GIOCO: Ogni giocatore prende la carta talento e la pedina corrispondente al personaggio scelto, assieme a 1 scheda riepilogativa del giocatore a due facce, e posiziona tutto nella propria area di gioco. Rimettere le carte talento e le pedine personaggio inutilizzate nella scatola del gioco.



Scheda Riepilogativa del Giocatore

Scheda Personaggio

10

Carta Talento

Pedina Personaggio

11

RADUNARE GLI OGGETTI: Ogni giocatore prende l'oggetto di partenza indicato sul retro della sua scheda personaggio dal mazzo degli oggetti, posizionandolo a faccia in su nella sua area di gioco. Mescolare gli oggetti rimanenti per creare il mazzo degli oggetti e collocarlo accanto al tabellone, vicino alla propria icona (⛃).

11

Carta Oggetto di Partenza

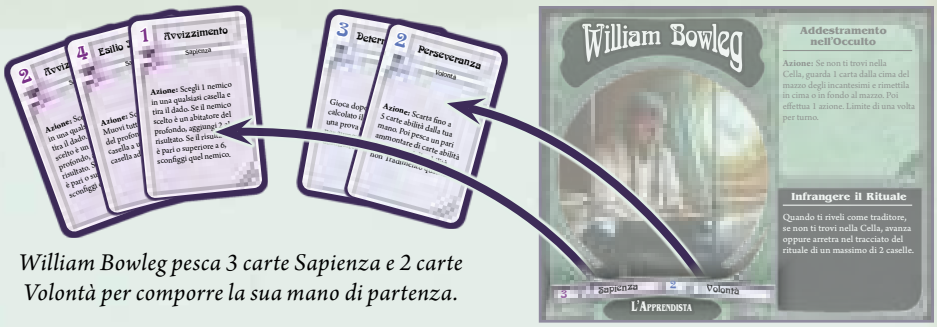
Casella e Oggetto di Partenza sul Retro della Scheda

12

COLLOCARE I PERSONAGGI: Ogni giocatore colloca la pedina del personaggio scelto nella casella di partenza corrispondente, indicata sul retro della sua scheda personaggio.

13

PESCARE LE CARTE ABILITÀ: Ogni giocatore, fatta eccezione per il giocatore attivo, pesca 5 carte abilità come indicato in fondo alla scheda del personaggio scelto. **Il giocatore attivo inizia la partita senza carte in mano.**



William Bowleg pesca 3 carte Sapienza e 2 carte Volontà per comporre la sua mano di partenza.

14

COMPORRE IL MAZZO DELLE TAPPE: Mescolare le carte tappa e assegnare il mazzo appena composto e la carta titolo Capitano al giocatore il cui personaggio è più in alto nella Linea di Successione del Capitano (situata sul retro della carta titolo Capitano).

Mazzo delle Tappe

Retro della Carta Titolo Capitano

15

COMPORRE IL MAZZO DEGLI INCANTESIMI: Mescolare le carte incantesimo e assegnare il mazzo appena composto e la carta titolo Custode del Tomo al giocatore il cui personaggio è più in alto nella Linea di Successione del Custode (situata sul retro della carta titolo Custode del Tomo).

Mazzo degli Incantesimi

Retro della Carta Titolo Custode del Tomo

Esempio di Personaggi Utilizzati in una Partita con Tre Giocatori

16

COMPORRE IL MAZZO DELLA LEALTÀ: In base al numero di giocatori, comporre il mazzo della lealtà utilizzando le carte lealtà elencate sotto.

NUMERO DI GIOCATORI	3	4	5	6
CARTE LEALTÀ IBRIDO	1	1	2	2
CARTE LEALTÀ UMANO	5	7	8	10

Contenuto del Mazzo della Lealtà in una Partita con Tre Giocatori

PARTITA INTRODUTTIVA

CARTE LEALTÀ

Durante una normale partita di ***Insondabili***, a ogni giocatore viene distribuita 1 carta lealtà segreta nel corso della preparazione (vedere il Compendio delle Regole per la preparazione standard). Durante la prima partita, i giocatori iniziano senza alcuna carta lealtà in modo da avere tempo di familiarizzare con il regolamento e sentirsi liberi di fare domande. Le carte lealtà verranno distribuite dopo che ogni giocatore avrà avuto la possibilità di svolgere un turno. Finché non ricevono una carta lealtà, i giocatori dovrebbero comportarsi come se fossero leali agli umani (e giocare di conseguenza).

CONCETTI FONDAMENTALI

Questa sezione contiene i concetti fondamentali di ***Insondabili***, utili per fornire un quadro generale ai giocatori che stanno imparando come giocare.

LEALTÀ

Il concetto di lealtà è una parte fondamentale di ***Insondabili***, grazie al quale i giocatori tenteranno di perseguire obiettivi differenti: alcuni di loro saranno leali agli umani e cercheranno di raggiungere la terraferma, altri saranno invece leali agli abitatori del profondo che mirano ad affondare la nave.

Nel corso della partita, ogni giocatore riceve 1 o più carte lealtà, che devono rimanere segrete. Queste carte determinano le fazioni dei giocatori.

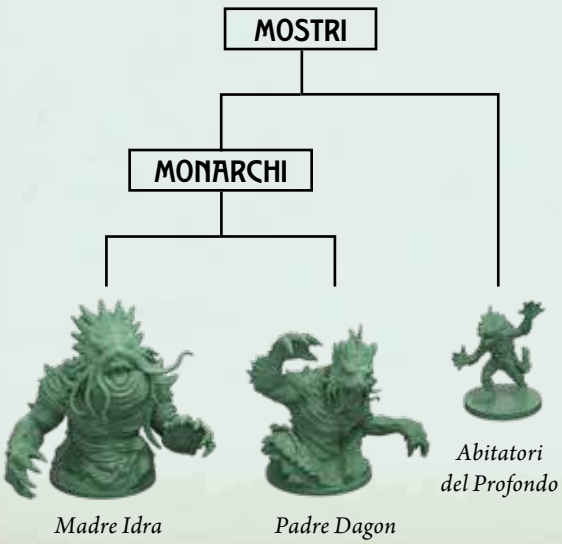
I tre tipi di carte lealtà.

Dato che la lealtà è segreta, e con essa gli obiettivi e le motivazioni dei giocatori, questi ultimi non potranno fidarsi gli uni degli altri. Una volta stabilito chi sia affidabile e chi no, i giocatori potranno coordinare meglio i loro sforzi, aumentando così le possibilità di vittoria.

Durante la prima partita, usare solo le carte lealtà Umano e Ibrido. Non usare la carta lealtà Cultista.

MOSTRI E MONARCHI

Nel gioco ci sono tre tipi di **mostri**: Padre Dagon, Madre Idra e gli abitatori del profondo. Padre Dagon e Madre Idra sono considerati nel loro insieme come **monarchi**.



SCOPO DEL GIOCO

Per i giocatori leali agli umani, lo scopo del gioco è portare la SS *Atlantica* sana e salva a destinazione, ovvero al porto di Boston. Le istruzioni per riuscirci sono descritte in seguito.

Per i giocatori traditori, leali agli abitatori del profondo, lo scopo del gioco è impedire alla SS *Atlantica* di portare a termine il suo viaggio. Questo accade se la nave viene distrutta, viene invasa dagli abitatori del profondo o rimane a corto di una qualsiasi delle sue risorse fondamentali; ogni condizione verrà descritta meglio in seguito.

RISORSE

L'*Atlantica* possiede una quantità limitata di risorse. Esistono quattro risorse fondamentali per la sopravvivenza della nave, delle quali si tiene traccia tramite i quattro indicatori delle risorse presenti sul tabellone. Nel corso della partita, i giocatori leali agli umani dovranno razionare e preservare queste risorse, mentre i traditori cercheranno di prosciugarle.

Indicatori delle Risorse

Le quattro risorse sono:

- **CARBURANTE ( )**: Questo indicatore rappresenta le riserve di carburante dell'*Atlantica*.
- **CIBO ( )**: Questo indicatore rappresenta il cibo e l'acqua richiesti per tenere in vita le persone a bordo della nave.
- **SANITÀ MENTALE ( )**: Questo indicatore rappresenta la sanità mentale e il morale dell'equipaggio e dei passeggeri. Manovrare la nave sarebbe impossibile se le persone a bordo dovessero perdere il contatto con la realtà.
- **ANIME ( )**: Questo indicatore rappresenta le persone a bordo dell'*Atlantica*, sia i passeggeri che l'equipaggio. Manovrare la nave sarebbe impossibile senza un numero sufficiente di anime.

Quando una risorsa viene ottenuta o persa, il suo indicatore viene regolato affinché mostri il totale attuale. Solitamente si perde carburante quando la nave viaggia, cibo e sanità mentale quando si risolvono le crisi e anime quando vengono sconfitti dei passeggeri; tutte queste situazioni saranno descritte in seguito.

ABILITÀ

Le abilità rappresentano le capacità comuni condivise dai personaggi durante la partita. I giocatori usano le loro abilità per difendere o sabotare la nave, e per cercare di risolvere le crisi che influenzano l'intero gruppo.

Esistono sei abilità nel gioco: Carisma (), Forza (), Percezione (), Sapienza (), Volontà () e Tradimento (). Ogni abilità ha un suo specifico mazzo delle abilità, ma tutte le carte abilità possiedono il medesimo dorso. Il tipo di abilità di ogni carta è rappresentato dall'icona abilità e dalla cornice colorata presenti sul fronte.

Le carte Sapienza sono viola.

Ogni personaggio possiede un set di abilità specifico, indicato sulla sua scheda personaggio, che determina a quali abilità avrà accesso nel corso della partita.

Set di Abilità di William Bowleg

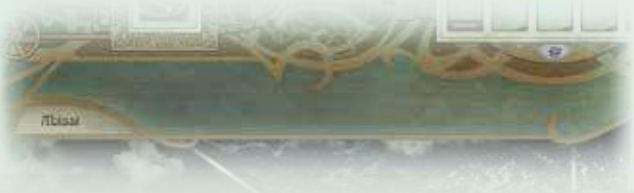
PROVE DI ABILITÀ

Le prove di abilità rappresentano situazioni in cui i giocatori collaborano tra loro per risolvere le crisi. Dato che la lealtà e gli obiettivi di ogni giocatore sono segreti, non c'è chiarezza su chi stia lavorando per superare la crisi e su chi invece stia cercando di trascinare tutti negli abissi.

Durante una prova di abilità, i giocatori possono aggiungere segretamente delle carte dalla loro mano alla prova, nel tentativo di provocare un successo o un fallimento. Essi non potranno quindi mai essere certi di chi abbia cercato di aiutare a superare la crisi e di chi invece abbia tentato di sabotare gli sforzi di tutti, dal momento che i giocatori aggiungono le loro carte in segreto insieme a delle carte casuali dal mazzo del caos.

ABISSI

Gli **Abissi** sono una porzione del tabellone che rappresenta le profondità oceaniche, dove i mostri si radunano e riorganizzano. I mostri che si trovano negli Abissi non sono influenzati dalle capacità dei giocatori.

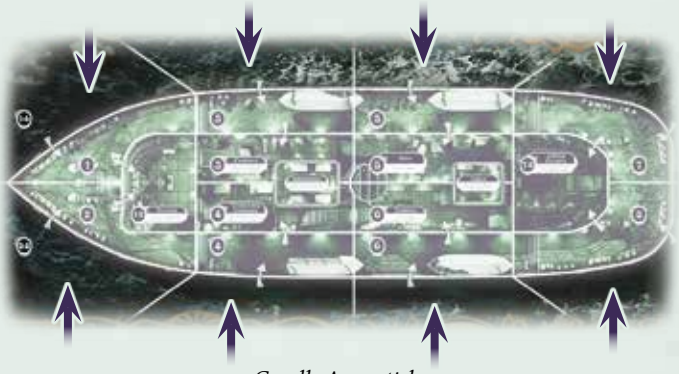


Abissi

CASELLE

La porzione del tabellone su cui sono raffigurate la SS *Atlantica* e le acque circostanti è divisa in caselle. Esistono due tipi di caselle: **caselle acquatiche** e **caselle navali**.

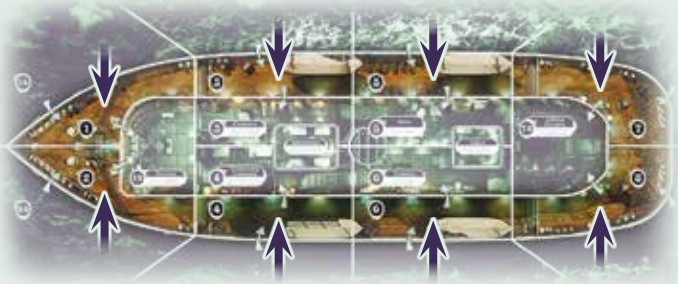
Le caselle acquatiche sono quelle più esterne del tabellone. Due di queste caselle sono contrassegnate dai numeri "1-4" e "5-8": queste due caselle rappresentano il **fronte della nave**. Le caselle acquatiche all'estremità opposta del tabellone sono il **retro della nave**. Solo i mostri possono muoversi nelle caselle acquatiche. I personaggi non possono muoversi nelle caselle acquatiche.



Caselle Acquatiche

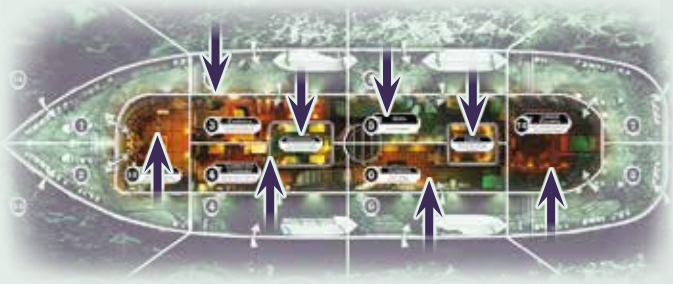
Le caselle navali sono suddivise in due sottotipi: caselle del ponte e caselle interne. I personaggi e gli abitatori del profondo possono muoversi nelle caselle navali. I monarchi (Padre Dagon e Madre Idra) non possono muoversi nelle caselle navali.

Le **caselle del ponte** compongono un anello attorno alle caselle interne, e sono contrassegnate con i numeri dall'1 all'8.



Caselle del Ponte

Le **caselle interne** sono contrassegnate da un nome e una breve descrizione del loro effetto di gioco. La descrizione completa di questi effetti si trova nelle schede riepilogative del giocatore. Buona parte delle caselle interne è contrassegnata da uno o più numeri che vanno dall'1 all'8. Le due caselle interne senza un numero, la Cella e l'Infermeria, seguono delle regole speciali che sono descritte in seguito.



Caselle Interne

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita di ***Insondabili*** si svolge in una serie di turni dei giocatori. A cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori svolgono i loro turni fino alla fine della partita. Il giocatore che sta svolgendo il proprio turno e che possiede il segnalino giocatore attivo è il **giocatore attivo**.

Il turno di ogni giocatore è suddiviso nei passi seguenti, da svolgere in quest'ordine:

1. RICEVERE LE ABILITÀ
2. AZIONI
3. MITI
4. SCARTARE

Ogni passo è descritto dettagliatamente di seguito.

PASSO 1: RICEVERE LE ABILITÀ

Durante questo passo, il giocatore attivo pesca i tipi e le quantità di carte abilità indicati sulla sua scheda personaggio e aggiunge quelle carte alla sua mano di carte abilità. I tipi e le quantità di carte abilità rappresentano il **set di abilità** del personaggio.

William Bowleg pesca 3 carte Sapienza e 2 carte Volontà durante ogni suo turno.

INFERMERIA

I giocatori che si trovano nell'Infermeria devono guarire dalle ferite e non ricevono quindi l'intero set di abilità durante il loro turno.

Se un giocatore si trova nell'Infermeria durante il passo "Ricevere le Abilità", quel giocatore pesca solo **1 carta** a sua scelta tra quelle del suo set di abilità.

GIOCARE LE CARTE ABILITÀ

Ogni carta abilità possiede una capacità su di essa. Per usare quella capacità, un giocatore può giocare quella carta dalla sua mano durante il turno di qualsiasi giocatore. Dopo che la capacità di una carta abilità è stata risolta, quella carta viene collocata nella pila degli scarti delle carte abilità dello stesso tipo.

PASSO 2: AZIONI

Durante il passo "Azioni" di un giocatore, quel giocatore effettua 2 azioni a sua scelta, una alla volta. Il giocatore può effettuare la stessa azione più di una volta. Le azioni che il giocatore può effettuare durante il suo turno sono: muoversi, attaccare, salvare un passeggero, usare una capacità azione, scambiare o rivelarsi come traditore.

MUOVERSI

Il giocatore può spendere 1 azione per muovere il suo personaggio in una qualsiasi casella navale sul tabellone, fatta eccezione per l'Infermeria e la Cella. Ogni casella può contenere più di un personaggio.

ESEMPIO DI MOVIMENTO

Jeanne Lafarge riesce a sfuggire a un abitatore del profondo sul ponte della nave muovendosi all'interno nella Cabina del Capitano.

ATTACCARE

Il giocatore può spendere 1 azione per effettuare un attacco contro un abitatore del profondo che si trova nella sua stessa casella. Per effettuare un attacco, il giocatore tira il dado: se ottiene un risultato pari o superiore a 4, l'abitatore del profondo è sconfitto e viene rimosso dal tabellone; altrimenti, l'attacco manca il bersaglio e l'abitatore del profondo rimane dov'è.

ESEMPIO DI ATTACCO

Jeanne Lafarge attacca un abitatore del profondo nella sua casella. Ottiene un 4 con il dado, sufficiente a sconfiggere l'abitatore del profondo. L'abitatore del profondo viene rimesso nella riserva.

SALVARE UN PASSEGGERO

I passeggeri, rappresentati dai segnalini passeggero, potrebbero trovarsi in pericolo mentre si aggirano sul ponte della nave. Se un passeggero viene sconfitto, la nave potrebbe perdere anime e sanità mentale. Un giocatore può salvare un passeggero portandolo al sicuro.

Se un giocatore si trova nella stessa casella di un segnalino passeggero, quel giocatore può spendere 1 azione per salvare quel passeggero. Quando un passeggero viene salvato, il suo segnalino viene rimosso dal tabellone e rimesso nella riserva di segnalini passeggero. Se nella casella è presente più di un segnalino passeggero, il giocatore può scegliere di salvare 1 di quei passeggeri per ogni azione che spende.

ESEMPIO DI SALVATAGGIO

William Bowleg salva 1 passeggero nella sua casella, rimettendo il segnalino nella riserva.

USARE UNA CAPACITÀ AZIONE

Una **CAPACITÀ AZIONE** è preceduta dalla parola "Azione:" e può comparire sia sulle schede personaggio che su svariati tipi di carte, come le carte abilità e le carte oggetto. Il giocatore può spendere 1 azione per usare 1 di queste capacità azione. Quella capacità deve trovarsi su una carta nell'area di gioco di quel giocatore o su una carta abilità nella mano di quel giocatore. Per usare una capacità azione di una carta abilità, il giocatore deve rivelare la carta a tutti, risolverne l'effetto seguendo le istruzioni su di essa e poi scartarla. Quando un giocatore risolve una capacità azione di una carta nella sua area di gioco, quella carta non viene scartata.

Ufficiale di Coperta

Azione: Muoviti in una qualsiasi casella del ponte. Poi effettua 1 azione. Limite di una volta per turno.

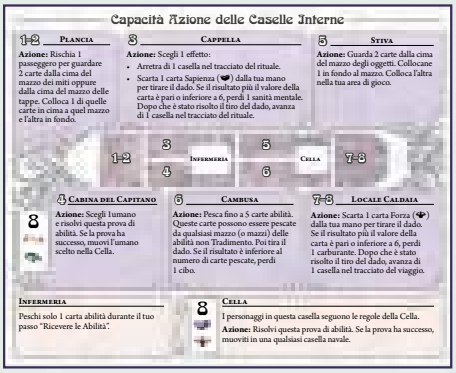
Un esempio di capacità azione. Questa capacità conferisce al giocatore 1 azione aggiuntiva (vedere sotto).

AZIONI AGGIUNTIVE

Alcune capacità azione possiedono la frase "Poi effettua 1 azione". Queste capacità permettono al giocatore di effettuare immediatamente un'altra azione. In questo modo, un giocatore può effettuare più di 2 azioni durante il suo turno.

USARE LA CAPACITÀ AZIONE DI UNA CASELLA

Se il giocatore si trova in una casella interna, quel giocatore può spendere 1 azione per usare la capacità azione di quella casella (descritta sulla scheda riepilogativa del giocatore). **La capacità azione di ogni casella interna può essere usata solo una volta per turno. Un giocatore non può usare la capacità azione della sua casella se ci sono abitatori del profondo in quella casella.**


Capacità Azione delle Caselle Interne

1-2 Plancia
Azione: Rischia 1 passeggero per guardare 2 carte dalla cima del mazzo dei miti oppure dalla cima del mazzo delle tappe. Colloca 1 di quelle carte in cima a quel mazzo e l'altra in fondo.

3 Cappella
Azione: Scegli 1 effetto:
- Arretra di 1 casella nel tracciato del rituale.
- Scarta 1 carta Sapienza (♥) dalla tua mano per tirare il dado. Se il risultato più il valore della carta è pari o inferiore a 6, perdi 1 sanità mentale. Dopo che è stato risolto il tiro del dado, avanza di 1 casella nel tracciato del rituale.

5 Stiva
Azione: Guarda 2 carte dalla cima del mazzo degli oggetti. Collocane 1 in fondo al mazzo. Colloca l'altra nella tua area di gioco.

1-2 Infermeria 3 4 Cella 5 6 7-8

8 4 Cabina del Capitano
Azione: Scegli 1 umano e risolvi questa prova di abilità. Se la prova ha successo, muovi l'umano scelto nella Cella.

6 Cambusa
Azione: Pesca fino a 5 carte abilità. Queste carte possono essere pescate da qualsiasi mazzo (o mazzi) delle abilità non Tradimento. Poi tira il dado. Se il risultato è inferiore al numero di carte pescate, perdi 1 cibo.

7-8 Locale Caldaia
Azione: Scarta 1 carta Forza (✊) dalla tua mano per tirare il dado. Se il risultato più il valore della carta è pari o inferiore a 6, perdi 1 carburante. Dopo che è stato risolto il tiro del dado, avanza di 1 casella nel tracciato del viaggio.

Infermeria
Peschi solo 1 carta abilità durante il tuo passo "Ricevere le Abilità".

8 Cella
I personaggi in questa casella seguono le regole della Cella.
Azione: Risolvi questa prova di abilità. Se la prova ha successo, muoviti in una qualsiasi casella navale.

Le capacità azione delle caselle interne sono elencate nella scheda riepilogativa del giocatore.

SCAMBIARE

Ogni giocatore inizia la partita con la carta oggetto indicata sulla propria scheda personaggio. Gli oggetti conferiscono ai giocatori delle capacità aggiuntive di cui avvantaggiarsi. I giocatori possono ottenere altri oggetti nella Stiva.

Il giocatore può spendere 1 azione per permettere a un qualsiasi numero di giocatori di scambiarsi gli oggetti. È possibile scambiare un qualsiasi numero di oggetti, e non è necessario che sia coinvolto il giocatore attivo; tutti i giocatori coinvolti nello scambio devono però trovarsi nella stessa casella del giocatore attivo.

RIVELARSI COME TRADITORE

Questa azione è descritta in seguito.

TRACCIARE LE AZIONI

Il giocatore può usare il segnalino giocatore attivo per tenere traccia di quante azioni abbia speso durante il suo turno.

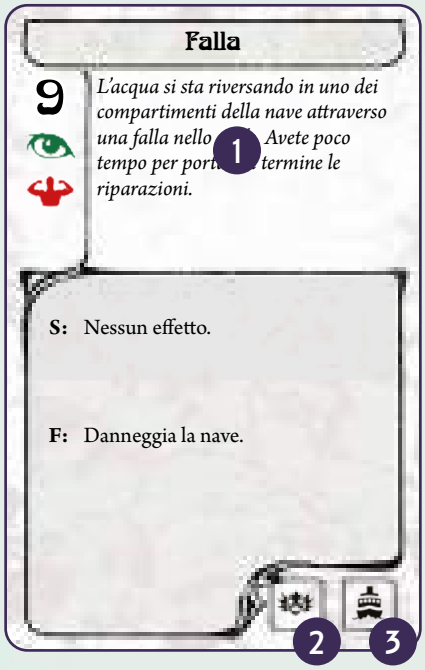
Per farlo, basta allineare il segnalino per fare in modo che la freccia al suo centro punti nella direzione opposta al giocatore. Così facendo, i due segni bianchi si troveranno in cima al timone, a indicare che il giocatore possiede 2 azioni rimanenti.

Se il giocatore usa le sue azioni o ne ottiene di aggiuntive, può ruotare il timone per fare in modo che il numero di segni in cima sia pari al numero di azioni che gli rimangono.

PASSO 3: MITI

Durante questo passo, il giocatore attivo pesca 1 carta dalla cima del mazzo dei miti e la risolve. Le carte mito rappresentano una vasta gamma di eventi che mettono in pericolo tanto la nave quanto le persone a bordo. Le carte mito sono composte da tre parti principali, da risolvere nell'ordine seguente:

1. **CRISI**: Un problema che i giocatori devono cercare di risolvere.
2. **ICONA ATTIVAZIONE DEI MOSTRI**: Questa icona fa attivare 1 o più mostri.
3. **ICONA TRACCIATO**: Questa icona fa avanzare in 1 dei tracciati sul tabellone.



Anatomia di una Carta Mito: Crisi (1), Icona Attivazione dei Mostri (2) e Icona Tracciato (3)

CRISI

Ogni carta mito mette i giocatori davanti a una crisi che deve essere risolta. Per risolverla, il giocatore attivo legge ad alta voce il testo narrativo; poi i giocatori risolvono la crisi a seconda del tipo. Esistono tre tipi di crisi: scelta, prova di abilità e una combinazione delle due.

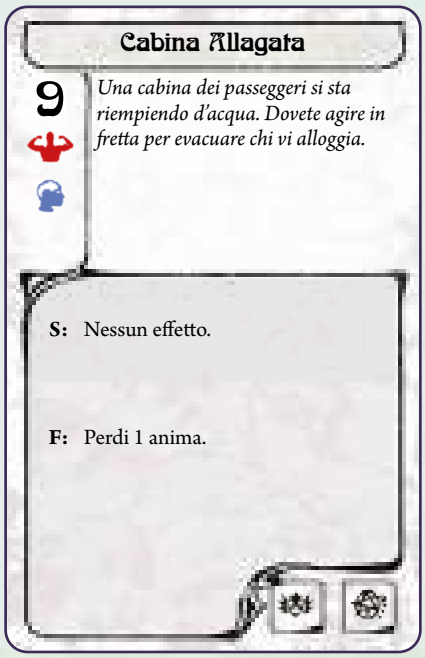
SCELTA

Questo tipo di crisi offre a un giocatore una scelta tra due esiti. Spesso la scelta viene compiuta dal giocatore attivo, ma può capitare che a farlo debba essere il giocatore con il titolo Capitano o quello con il titolo Custode del Tomo. La crisi stessa specifica quale giocatore debba compiere la scelta. Gli effetti di ogni opzione vanno letti ad alta voce prima che la scelta venga compiuta.

Crisi con una Scelta

PROVA DI ABILITÀ

Questo tipo di crisi presenta una sfida che i giocatori devono affrontare insieme e che, in caso di fallimento, infliggerà un effetto negativo alla nave. Queste sfide sono presentate come prove di abilità (la risoluzione delle prove di abilità è descritta a pag. 16). Sulla carta mito sono indicati gli effetti sia in caso di successo (indicato con "S") che di fallimento (indicato con "F") della prova di abilità.



Crisi con una Prova di Abilità

COMBINAZIONE

Alcune crisi contengono una combinazione di una scelta e una prova di abilità. Per queste carte, il giocatore indicato deve decidere se effettuare una prova di abilità oppure risolvere un effetto negativo. Se quel giocatore sceglie di risolvere l'effetto negativo, la prova di abilità non viene effettuata. Entrambe le opzioni vanno lette a voce alta prima che il giocatore compia la scelta.

Crisi con una Scelta e una Prova di Abilità

CARTE MITO SPECIFICHE DEI PERSONAGGI

Le carte mito verdi rappresentano delle crisi specifiche di un determinato personaggio (per esempio: "Keilani Tatupu Sceglie"). Se viene pescata una di queste carte mito corrispondenti a un personaggio che non è in gioco, che si trova nella Cella o che si è rivelato come traditore (descritto in seguito), scartare quella carta mito e pescarne 1 altra.

Crisi con una Scelta Specifica di un Personaggio

ICONE ATTIVAZIONE DEI MOSTRI

L'*Atlantica* è sotto assedio da parte di una torma di mostruosi abitatori del profondo, guidati dai colossali Madre Idra e Padre Dagon. Quando i mostri si attivano possono muoversi, danneggiare la nave, sconfiggere i passeggeri o aggiungere altri mostri al tabellone.

Icona Madre Idra

Icona Padre Dagon

Icona Abitatore del Profondo

Ogni carta mito presenta un'icona, nell'angolo in basso a destra, che indica quale mostro si attiva. Queste icone rappresentano Madre Idra (), Padre Dagon () o gli abitatori del profondo (). Le regole per l'attivazione di ognuno di questi tipi di mostri sono descritte in seguito.

ICONE TRACCIATO

Ogni carta mito presenta un'icona, nell'angolo in basso a destra, che corrisponde al tracciato di viaggio, al tracciato del rituale o a entrambi. Questi tracciati sono descritti in seguito. Quando si risolve questa icona, il giocatore attivo fa avanzare di 1 casella il segnalino nel tracciato indicato. L'icona tracciato a scelta (vedere sotto) permette al giocatore attivo di scegliere in quale dei tracciati avanzare.

Tracciato del Viaggio

Tracciato del Rituale

Tracciato a Scelta

Dopo che l'icona tracciato della carta mito è stata risolta, quella carta è completata e viene collocata nella pila degli scarti dei miti.

PASSO 4: SCARTARE

Dopo che il giocatore attivo ha risolto la carta mito, ogni giocatore conta il numero di carte abilità nella propria mano. Ogni giocatore che ha più di 10 carte in mano sceglie e scarta carte dalla propria mano fino ad averne 10.

Poi il segnalino giocatore attivo viene passato al giocatore a sinistra, che inizierà il suo turno.

TRACCIATO DEL VIAGGIO

Il tracciato del viaggio indica i progressi che la SS *Atlantica* compie verso la tappa successiva della traversata. Ogni volta che avanzano nel tracciato del viaggio, solitamente a causa delle icone tracciato sulle carte mito, i giocatori leali agli umani si avvicinano alla vittoria.

Tracciato del Viaggio

Più la nave procede a tutta velocità, più i mostri che l'attaccano dal mare faranno fatica a stare al suo passo. Ogni volta che il segnalino avanza nel tracciato del viaggio, tutti i mostri che si trovano nelle caselle acquatiche vengono mossi di 1 casella acquatica verso il retro della nave (rappresentato dalle caselle acquatiche all'estremità opposta delle caselle acquatiche numerate). Tutti i mostri che si trovavano già nelle caselle acquatiche dietro la nave si muovono negli Abissi.

Quando il segnalino nel tracciato del viaggio raggiunge la casella "Arrivo", la nave ha raggiunto la tappa successiva della traversata. Quando si raggiunge una tappa, il giocatore con il titolo Capitano pesca 2 carte dalla cima del mazzo delle tappe, ne sceglie 1 da risolvere e colloca l'altra in fondo al mazzo delle tappe.

Ogni carta tappa presenta un valore di Distanza nella parte alta. Più alto è il valore di Distanza, più la tappa richiede carburante. Per vincere la partita, i giocatori devono viaggiare verso tappe con un valore di Distanza totale pari o superiore a 12 e poi raggiungere nuovamente la casella "Arrivo".

Per risolvere una carta tappa, il giocatore con il titolo Capitano colloca la carta in una fila vicino al tabellone, accanto alle altre carte tappa risolte in precedenza. Poi quel giocatore risolve il testo di quella carta tappa. Dopo che la carta è stata risolta, il segnalino nel tracciato del viaggio viene **AZZERATO** collocandolo sulla casella "Partenza" di quel tracciato.

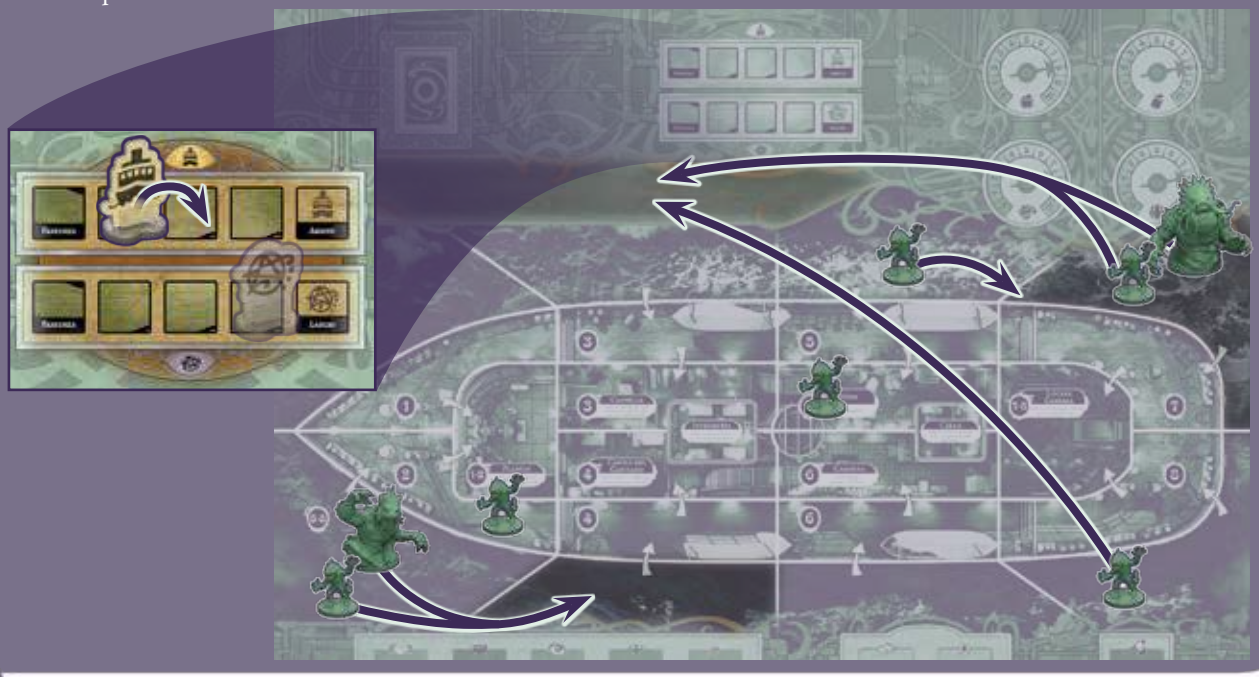
Se un effetto di gioco richiede a un giocatore di "arretrare nel tracciato del viaggio", quel giocatore sposta il segnalino in quel tracciato del numero di caselle indicato verso la casella "Partenza". Se il segnalino raggiunge la casella "Partenza" prima di essersi spostato del numero di caselle indicato, le caselle rimanenti vengono ignorate. Quando si arretra nel tracciato del viaggio, **non muovere** i mostri che si trovano nelle caselle acquatiche.

TAPPE

Ogni carta tappa possiede un valore di Distanza pari a 2, 3 oppure 4. Dopo aver risolto queste quattro tappe, per un totale di Distanza pari a 12, la partita si concluderà con una vittoria dei giocatori leali agli umani se il segnalino nel tracciato del viaggio raggiungerà nuovamente la casella "Arrivo".

AVANZAMENTO NEL TRACCIATO DEL VIAGGIO

Quando si avanza nel tracciato del viaggio, ogni mostro in una casella acquatica si muove di 1 casella verso il retro della nave. I mostri che si trovano nelle caselle acquatiche dietro la nave si muovono negli Abissi. I mostri nelle caselle navali sono a bordo della nave e non subiscono questo effetto.



TRACCIATO DEL RITUALE

Prima di essere assassinata, l'originale custode del tomo aveva dato inizio a un rituale nella cappella della nave nel tentativo di lanciare un incantesimo di esilio superiore, allo scopo di proteggere l'*Atlantica* dai mostri in arrivo. A seguito della sua morte, alcuni dei passeggeri si sono fatti carico di portare a termine il rituale al fine di proteggere la nave. Il tracciato del rituale rappresenta il progresso di quei passeggeri nel tentativo di lanciare l'incantesimo di esilio superiore, ed esso si sposta principalmente grazie alle icone tracciato sulle carte mito.

Tracciato del Rituale

Quando il segnalino nel tracciato del rituale raggiunge la casella "Lancio", il rituale ha raggiunto il suo apice e tutti i mostri, i personaggi e i passeggeri sul ponte della nave e nelle acque che la circondano vengono colpiti dall'incantesimo di esilio superiore.

L'incantesimo di esilio superiore ha gli effetti seguenti:

- Tutti gli abitatori del profondo nelle caselle del ponte e nelle caselle acquatiche sono sconfitti e rimossi dal tabellone. Gli abitatori del profondo nelle caselle interne non subiscono alcun effetto.
- Padre Dagon e Madre Idra vengono mossi negli Abissi.
- Tutti i segnalini passeggero nelle caselle del ponte sono sconfitti. Girare ognuno di quei segnalini a faccia in su e ridurre di 1 ciascun indicatore delle risorse per ogni icona su quei segnalini corrispondente a quell'indicatore. Poi rimuovere quei segnalini dal gioco.
- Tutti i personaggi nelle caselle del ponte sono sconfitti; muovere nell'Infermeria ogni pedina personaggio che si trova in una casella del ponte.

Dopo aver risolto gli effetti dell'incantesimo di esilio superiore, il segnalino nel tracciato del rituale viene azzerato collocandolo sulla casella "Partenza" di quel tracciato.

Se un effetto di gioco richiede a un giocatore di "arretrare nel tracciato del rituale", quel giocatore sposta il segnalino in quel tracciato del numero di caselle indicato verso la casella "Partenza". Se il segnalino raggiunge la casella "Partenza" prima di essersi mosso del numero di caselle indicato, le caselle rimanenti vengono ignorate.

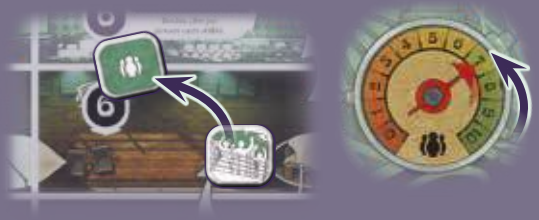
AVANZAMENTO NEL TRACCIATO DEL RITUALE

1. Il segnalino nel tracciato del rituale raggiunge la casella "Lancio".

2. Tutti gli abitatori del profondo nelle caselle del ponte e nelle caselle acquatiche sono sconfitti e rimossi dal tabellone.

3. Madre Idra e Padre Dagon si muovono negli Abissi.

4. Tutti i passeggeri nelle caselle del ponte sono sconfitti. La sconfitta di questo passeggero provoca la perdita di 1 anima.



5. Tutti i personaggi nelle caselle del ponte sono sconfitti e si muovono nell'Infermeria.

6. Il segnalino nel tracciato del rituale si azzera e viene collocato sulla casella "Partenza".

TITOLI

Il gioco include due titoli, il Capitano e il Custode del Tomo, rappresentati dalle carte titolo. Ogni titolo conferisce specifici poteri e responsabilità al giocatore che lo possiede.

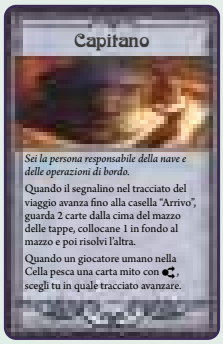
I giocatori possono perdere i loro titoli, come quando si muovono nella Cella. Quando un giocatore perde un titolo, quel titolo viene ceduto al giocatore più in alto nella Linea di Successione di quel titolo (situata sul retro della carta titolo corrispondente). I giocatori che si trovano nella Cella e i traditori rivelati non possono ottenere titoli.

CAPITANO

Il Capitano è il giocatore che ha l'incarico di stabilire la rotta della nave. Quando il segnalino nel tracciato del viaggio raggiunge la casella "Arrivo", il Capitano pesca 2 carte dalla cima del mazzo delle tappe e ne sceglie 1 da risolvere. Poi il Capitano colloca l'altra carta in fondo al mazzo delle tappe.

Il Capitano ha anche la responsabilità di prendere una decisione nel corso di numerose crisi.

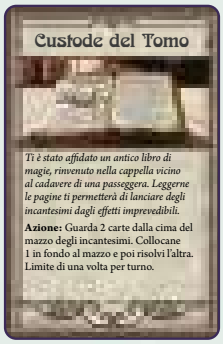
Sulla carta titolo Capitano è presente un riepilogo di queste regole.



Carta Titolo Capitano

CUSTODE DEL TOMO

Il Custode del Tomo ha la responsabilità di portare con sé e utilizzare un antico tomo di incantesimi e magie. La carta titolo Custode del Tomo garantisce al giocatore che possiede questo titolo una capacità azione unica con cui quel giocatore può pescare e risolvere le carte incantesimo.



Carta Titolo Custode del Tomo

Le carte incantesimo possiedono potenti capacità, che vanno dallo sconfiggere gli abitatori del profondo al recuperare risorse. Tuttavia, ogni incantesimo ha un prezzo, solitamente rappresentato dalla possibilità di perdere sanità mentale.

Il Custode del Tomo ha anche la responsabilità di prendere una decisione nel corso di alcune crisi.

RISOLVERE UNA PROVA DI ABILITÀ

Le prove di abilità sono presentate con un numero bersaglio e due o tre icone abilità. Ogni icona abilità indica che le carte abilità di quel tipo contribuiscono positivamente alla prova di abilità. Queste abilità si definiscono **ABILITÀ FAVOREVOLI**. Ogni tipo di abilità che non è presente nell'elenco contribuisce negativamente alla prova di abilità. Queste abilità si definiscono **ABILITÀ SFAVOREVOLI**.

Per risolvere una prova di abilità, i giocatori seguono i passi seguenti in quest'ordine:

1. **ANNUNCIARE I CRITERI**: Annunciare il numero bersaglio e le abilità favorevoli.
2. **AGGIUNGERE LE CARTE CAOS**: Prendere 2 carte dalla cima del mazzo del caos e collocarle a faccia in giù a portata di mano di tutti i giocatori, creando una pila della prova di abilità. Non appena il mazzo del caos si esaurisce, prendere 2 carte dalla cima di ogni mazzo delle abilità, eccetto quello del Tradimento, e mescolarle per comporre un nuovo mazzo del caos.
3. **AGGIUNGERE LE CARTE ABILITÀ**: Cominciando dal giocatore a sinistra del giocatore attivo e concludendo con il giocatore attivo, ogni giocatore in senso orario ha **1** possibilità di contribuire alla prova di abilità con le proprie carte. Un giocatore può contribuire con 1 o più carte prendendole dalla propria mano e collocandole a faccia in giù in cima alla pila della prova di abilità. Un giocatore non deve necessariamente contribuire con le sue carte alla prova.
4. **MESCOLARE LE CARTE**: Il giocatore attivo mescola la pila della prova di abilità per assicurarsi che nessuno sappia con quali carte ciascun giocatore abbia contribuito alla prova di abilità. Tenere segreti i contributi sarà importante quando verranno introdotti i traditori nel gioco.
5. **DIVIDERE LE CARTE**: Il giocatore attivo gira a faccia in su ogni carta nella pila della prova di abilità, una alla volta, creando due pile: una per le abilità favorevoli e una per le abilità sfavorevoli.
6. **CALCOLARE IL TOTALE**: Sommare i valori di tutte le carte abilità favorevoli e sottrarre dal totale il valore di tutte le carte abilità sfavorevoli. Se il totale è pari o superiore al numero bersaglio, la prova di abilità ha successo. Altrimenti, la prova di abilità fallisce.
7. **SCARTARE LE CARTE**: Tutte le carte abilità aggiunte alla prova di abilità sono scartate nelle rispettive pile degli scarti delle carte abilità (ognuna delle quali si trova accanto al mazzo corrispondente).

SUCCESSO O FALLIMENTO

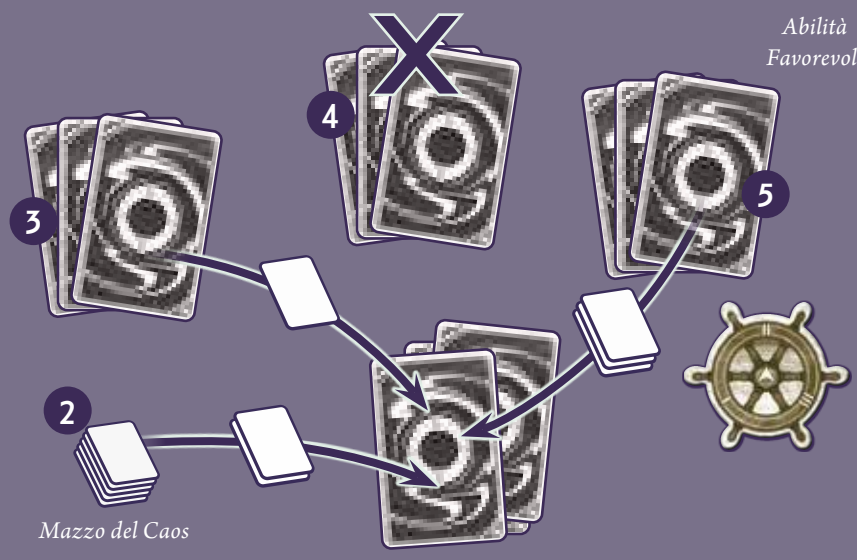
Gli effetti del successo o del fallimento in una prova di abilità sono indicati sulla carta mito che ha lanciato quella prova di abilità. Alcune crisi consentono anche di ottenere un successo parziale. Carte di questo tipo presentano una sezione contrassegnata da un numero (come "8+") situata tra quella relativa al successo e quella relativa al fallimento. Questo significa che se il totale della prova di abilità non è sufficientemente alto da raggiungere il numero bersaglio ma è pari o superiore al numero indicato (8, nell'esempio di cui sopra), i giocatori risolvono questa sezione invece di quella relativa al fallimento.

Anche alcune caselle navali possono lanciare delle prove di abilità. Queste caselle descrivono cosa accade nel caso la prova di abilità abbia successo; se una di queste prove di abilità fallisce, non accade nulla.

ESEMPIO DI PROVA DI ABILITÀ

Il giocatore attivo pesca la carta mito Assalto alle Scorte di Cibo, che lancia una prova di abilità.

1. La crisi Assalto alle Scorte di Cibo possiede un numero bersaglio pari a 11 e le abilità favorevoli sono Carisma (🤝) e Forza (✊). Tutte le altre abilità sono abilità sfavorevoli.



2. Vengono aggiunte 2 carte dalla cima del mazzo del caos alla prova di abilità.
3. Il giocatore alla sinistra del giocatore attivo sceglie di aggiungere 1 carta abilità dalla propria mano alla prova di abilità.
4. Il giocatore successivo in senso orario sceglie di passare e non aggiunge alcuna carta alla prova di abilità.
5. Il giocatore attivo è l'ultimo ad aggiungere carte alla prova di abilità e sceglie di aggiungerne 3. Tutte le carte aggiunte alla prova di abilità vengono quindi mescolate.
6. Le carte abilità mescolate vengono rivelate e divise in due pile, separando le abilità favorevoli dalle abilità sfavorevoli.
7. Il totale di tutte le abilità favorevoli è 14. Dopo aver sottratto il totale delle abilità sfavorevoli (4), il totale finale è 10. Non è sufficiente per raggiungere il numero bersaglio di 11, ma è superiore al numero del successo parziale ("8+"), quindi i giocatori risolvono l'esito di mezzo della crisi e perdono 1 cibo, riducendo di 1 l'indicatore del cibo.

ATTIVAZIONE DEI MOSTRI

I mostri si attivano durante la risoluzione di una carta mito, che potrebbe farli muovere e attaccare oppure generarne di nuovi sul tabellone. **Se i giocatori devono collocare delle miniature abitatore del profondo sul tabellone e non ci sono miniature sufficienti per farlo, la partita termina.** La fine della partita è descritta in seguito.

L'icona presente sulla carta mito determina quali mostri si attivano, ma è il luogo in cui quei mostri si trovano a determinare come risolverne l'attivazione.

MADRE IDRA

Quando si attiva, Madre Idra attacca e danneggia la nave. Madre Idra danneggia la casella interna della nave più vicina alla casella acquatica in cui si trova Madre Idra (come danneggiare le caselle è descritto nella prossima pagina). Poi Madre Idra si muove di 1 casella acquatica verso il fronte della nave (le caselle acquatiche numerate).

Se Madre Idra si trova negli Abissi, invece di attivarla, il giocatore attivo aggiunge 2 abitatori del profondo agli Abissi. Poi, se ci sono 4 o più abitatori del profondo negli Abissi, il giocatore attivo tira il dado e muove Madre Idra e tutti gli abitatori del profondo dagli Abissi alla casella acquatica del fronte della nave corrispondente al risultato del dado.

Madre Idra danneggia la Cappella (1) e poi si muove di 1 casella acquatica verso il fronte della nave (2).

PADRE DAGON

Quando Padre Dagon si attiva, prendere 2 abitatori del profondo dalla riserva e collocarli nella casella del ponte adiacente alla casella di Padre Dagon. Poi Padre Dagon si muove di 1 casella acquatica verso il fronte della nave (le caselle acquatiche numerate).

Se Padre Dagon si trova negli Abissi, invece di attivarlo, il giocatore attivo aggiunge 2 abitatori del profondo agli Abissi. Poi, se ci sono 4 o più abitatori del profondo negli Abissi, il giocatore attivo tira il dado e muove Padre Dagon e tutti gli abitatori del profondo dagli Abissi alla casella acquatica del fronte della nave corrispondente al risultato del dado.

Padre Dagon colloca 2 abitatori del profondo dalla riserva nella casella del ponte adiacente (1) e poi si muove di 1 casella acquatica verso il fronte della nave (2).

ABITATORI DEL PROFONDO

Quando gli abitatori del profondo si attivano, si attivano tutti gli abitatori del profondo sul tabellone (fatta eccezione per quelli negli Abissi). Ogni abitatore del profondo si attiva indipendentemente dagli altri. Se è presente più di un abitatore del profondo sul tabellone, il giocatore attivo sceglie l'ordine in cui essi si attivano.

Quando un abitatore del profondo si attiva, esso cerca di sconfiggere un personaggio o un passeggero, di danneggiare una casella o di muoversi. Ogni abitatore del profondo risolve **1** di quegli effetti, seguendo l'ordine di priorità seguente:

1. **ATTACCARE** 1 personaggio nella casella dell'abitatore del profondo. Se è presente più di un personaggio nella casella, il giocatore attivo ne sceglie 1 che verrà attaccato. Gli abitatori del profondo non attaccano i traditori rivelati (descritti in seguito). Il giocatore attivo tira il dado: se ottiene un risultato pari o superiore a 6, il personaggio attaccato è sconfitto e viene mosso nell'Infermeria.
2. **SCONFIGGERE** 1 segnalino passeggero nella casella dell'abitatore del profondo. Se è presente più di un segnalino passeggero nella casella, il giocatore attivo ne sceglie 1. Quando un passeggero è sconfitto, il suo segnalino viene girato a faccia in su. Per ogni icona presente sul segnalino passeggero, i giocatori perdono 1 risorsa del tipo corrispondente. Poi rimuovere dal gioco quel segnalino passeggero.
3. **DANNEGGIARE** la casella dell'abitatore del profondo. L'abitatore del profondo può danneggiare la sua casella solo se si tratta di una casella interna, e solo se non è già danneggiata. I danni alle caselle sono descritti in seguito.
4. **MUOVERSI** in una casella adiacente. La casella in cui si muove l'abitatore del profondo dipende dal tipo di casella che esso occupa attualmente:
   - Se l'abitatore del profondo si trova in una casella acquatica, si muove nella casella del ponte adiacente.
   - Se l'abitatore del profondo si trova in una casella del ponte, si muove nella casella interna adiacente.
   - Se l'abitatore del profondo si trova in una casella interna, si muove verso la casella interna non danneggiata più vicina. Se è presente più di una casella valida verso cui potrebbe muoversi, si muove verso la casella contrassegnata dal numero stampato più alto.

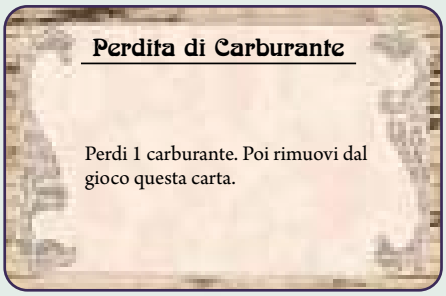
Se non ci sono abitatori del profondo sul tabellone (fatta eccezione per quelli negli Abissi), il giocatore attivo aggiunge 2 abitatori del profondo agli Abissi. Poi, se ci sono 4 o più abitatori del profondo negli Abissi, il giocatore attivo tira il dado e muove tutti i mostri (compresi Madre Idra e Padre Dagon) dagli Abissi alla casella acquatica del fronte della nave corrispondente al risultato del dado.

Per degli esempi riguardanti l'attivazione degli abitatori del profondo, vedere a pag. 20.

DANNI

I mostri e le crisi possono danneggiare l'*Atlantica*. I mostri danneggiano caselle specifiche, ma le crisi potrebbero richiedere a un giocare di danneggiare invece la nave. In entrambi i casi, per applicare i danni, pescare 1 carta dalla cima del mazzo dei danni e risolverne l'effetto.

La maggior parte delle carte danno va collocata nella casella che viene danneggiata, ma alcune carte potrebbero venire rimosse dal gioco dopo che ne è stato risolto l'effetto.



La carta Danno Strutturale viene collocata in una casella danneggiata, mentre la carta danno Perdita di Carburante viene rimossa dal gioco dopo essere stata risolta.

Mentre su una casella è presente una carta danno, quella casella è considerata danneggiata e i giocatori non possono usare la capacità azione di quella casella.

Se una casella danneggiata sta per essere danneggiata nuovamente, viene invece danneggiata la casella interna non danneggiata più vicina. Se sono presenti più caselle non danneggiate ugualmente vicine, viene danneggiata la casella contrassegnata dal numero stampato più alto.

Mentre viene risolto un effetto che danneggia la nave, se viene pescata la carta Danno Strutturale, tirare il dado e collocare la carta nella casella interna contrassegnata dal numero stampato corrispondente al risultato del dado.

RIPARARE

Le caselle danneggiate restano danneggiate finché non vengono riparate. **Se in un qualsiasi momento ci sono 6 caselle danneggiate, la partita termina.** Le fine della partita è descritta in seguito.

Per riparare una casella danneggiata, un giocatore usa la capacità azione presente sulla carta danno nella sua casella. Quando una casella viene riparata, la carta danno su di essa viene rimescolata nel mazzo dei danni. Una casella in cui è presente un abitatore del profondo non può essere riparata.

SCONFITTO

Nel corso della partita, i personaggi, i passeggeri e gli abitatori del profondo possono essere sconfitti in vari modi. Le regole per sconfiggere i vari tipi di persone e mostri sono le seguenti:

- Quando un personaggio è sconfitto, viene collocato nell'Infermeria.
- Quando un abitatore del profondo è sconfitto, viene rimesso nella riserva.
- Quando un passeggero è sconfitto, il suo segnalino viene girato a faccia in su. Per ogni icona presente su quel segnalino passeggero, i giocatori perdono 1 risorsa del tipo corrispondente. Quando i giocatori perdono una risorsa, l'indicatore corrispondente viene regolato sul nuovo totale. Poi quel segnalino passeggero viene rimosso dal gioco.
- Quando un traditore rivelato è sconfitto, viene collocato nella Cella. I traditori rivelati sono descritti in seguito.

ESEMPIO DI DANNO ALLA NAVE

Il giocatore attivo deve danneggiare la nave. Egli pesca 1 carta dalla cima del mazzo dei danni: è una carta Danno Strutturale.

Per determinare quale casella viene danneggiata, il giocatore attivo tira il dado e ottiene un risultato di 6, che corrisponde alla Cambusa. Dato che la Cambusa è già danneggiata, il giocatore attivo deve invece danneggiare la casella non danneggiata più vicina.

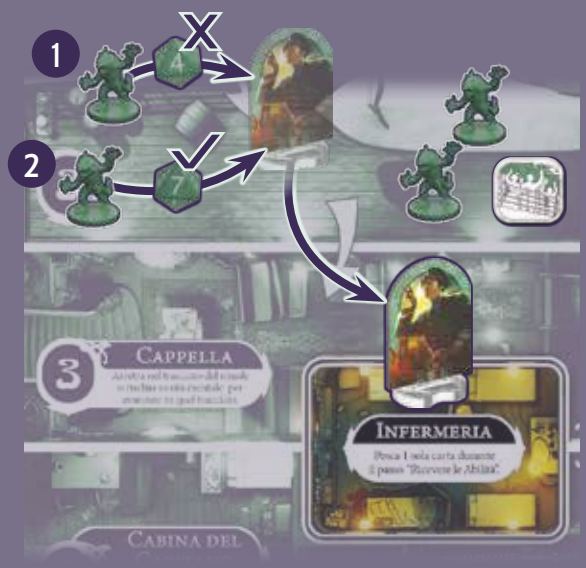
La Cella non può essere danneggiata, quindi non è una scelta valida. La Cabina del Capitano (non presente nell'immagine), la Stiva e il Locale Caldaia sono tutte non danneggiate e adiacenti alla Cambusa.

Tra le caselle valide, il Locale Caldaia è contrassegnato dal numero più alto, quindi il giocatore attivo colloca la carta danno in quella casella.

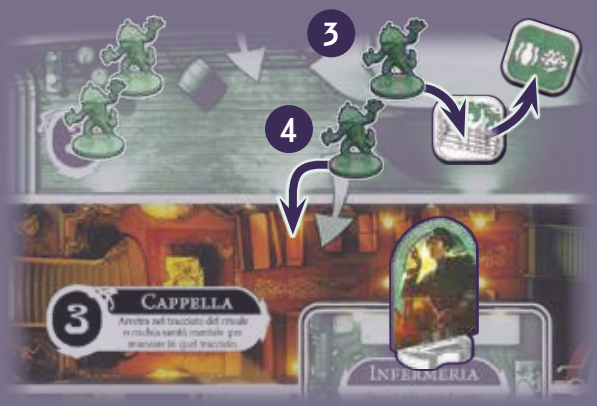
ESEMPIO DI ATTIVAZIONE DEGLI ABITATORI DEL PROFONDO

ESEMPIO 1: Si attivano 4 abitatori del profondo.

1. Il primo abitatore del profondo attacca il personaggio nella sua casella. Il giocatore attivo tira il dado e ottiene un risultato di 4, che non sconfigge il personaggio.
2. Il secondo abitatore del profondo attacca e il giocatore attivo ottiene un 7 con il tiro, sufficiente a sconfiggere il personaggio. Non ci sono altri personaggi nella casella che gli abitatori del profondo rimanenti possano attaccare.



3. Il terzo abitatore del profondo sconfigge il passeggero nella sua casella. La sconfitta del passeggero provoca la perdita di 1 anima (🧠) e 1 sanità mentale (🧠).
4. L'ultimo abitatore del profondo si muove nella Cappella seguendo la freccia.



ESEMPIO 2: Si attivano 2 abitatori del profondo.

1. Gli abitatori del profondo si trovano in una casella interna in cui non è presente alcun personaggio da attaccare. Uno dei mostri danneggia quindi la casella. Viene pescata 1 carta danno e collocata nella casella. La casella è ora danneggiata, quindi il secondo abitatore del profondo non può danneggiarla nuovamente.

2. Il secondo abitatore del profondo si muove verso la casella interna non danneggiata più vicina. Il Locale Caldaia è già danneggiato (è presente una carta danno su quella casella) e gli abitatori del profondo non possono mai muoversi nella Cella, quindi il mostro non si muove in alcuna di queste due caselle. Sia la Cambusa che la Cappella (non presente nell'immagine) sono non danneggiate. La Cambusa è contrassegnata dal numero stampato più alto, quindi l'abitatore del profondo si muove in quella casella.

RISCHIARE I PASSEGGERI

A volte, i passeggeri possono correre il pericolo di venire attaccati dagli abitatori del profondo. Quando un effetto di gioco richiede a un giocatore di "rischiare 1 passeggero", quel giocatore tira il dado e colloca 1 segnalino passeggero dalla riserva nella casella del ponte corrispondente al risultato del dado. Nel caso venga richiesto di rischiare più di un passeggero, tirare il dado per ogni passeggero rischiato e collocare il passeggero nella casella del ponte corrispondente al risultato del dado.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando viene soddisfatta una delle condizioni seguenti:

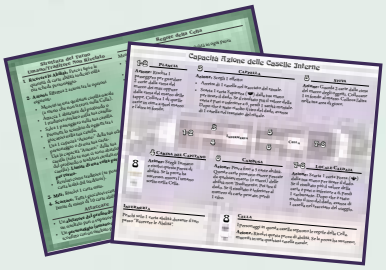
- Ci sono in gioco carte tappa con una Distanza totale pari o superiore a 12 quando il segnalino nel tracciato del viaggio avanza nella casella "Arrivo".
- Ci sono 1 o più indicatori delle risorse regolati su 0.
- Ci sono 6 carte danno sulla nave nello stesso momento.
- I giocatori devono collocare degli abitatori del profondo sul tabellone, ma nella riserva non ci sono miniature abitatore del profondo sufficienti per farlo.

Quando viene soddisfatta una delle condizioni di cui sopra, ogni giocatore rivela tutte le sue carte lealtà. Se è stata soddisfatta la prima condizione, tutti i giocatori che possiedono solamente carte lealtà Umano vincono la partita. Altrimenti, tutti i giocatori che possiedono 1 o più carte lealtà Ibrido vincono la partita.

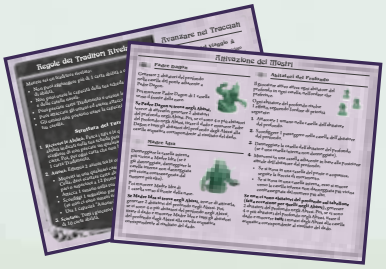
SCHEDE RIEPILOGATIVE

Insondabili include 2 tipi di schede riepilogative a due facce che contengono informazioni utili per i giocatori.

- La scheda riepilogativa del giocatore contiene su un lato le capacità azione di ogni casella interna della nave, e sull'altro lato le regole relative ai turni dei giocatori umani.



- La scheda riepilogativa del traditore contiene su un lato le regole per l'attivazione dei mostri, e sull'altro lato le regole per i traditori rivelati e per la risoluzione degli spostamenti sui tracciati.



È IL MOMENTO DI GIOCARE!

Le regole descritte sinora sono sufficienti per iniziare a giocare. La cosa migliore da fare ora è cominciare una partita, consultando il Compendio delle Regole ogni volta in cui i giocatori dovessero incontrare una regola che non conoscono (oppure semplicemente ignorandola, almeno temporaneamente).

Una volta che tutti i giocatori hanno svolto 1 turno, è il momento di introdurre i traditori! Leggere il riquadro "Distribuire le Carte Lealtà" e il resto di questo Manuale di Gioco per scoprire il funzionamento dei traditori.

PARTITA INTRODUTTIVA

DISTRIBUIRE LE CARTE LEALTÀ

Durante il loro primo turno, tutti i giocatori hanno collaborato per la sopravvivenza degli umani. Tuttavia, alcuni di loro sono segretamente leali agli abitatori del profondo. Chi? Per capirlo si utilizzano le carte lealtà.

Durante una normale partita a ***Insondabili***, i giocatori sanno fin dall'inizio a chi sono leali. Ora che il gruppo ha preso una certa dimestichezza con il gioco, è il momento di scoprire la vera lealtà di ciascuno distribuendo le carte lealtà.

Una volta distribuite le carte lealtà, alcuni giocatori potrebbero scoprire di non essere dalla parte degli umani e di dover in realtà impegnarsi per sabotare la nave. Alcune delle persone su cui i giocatori avevano riposto la loro fiducia potrebbero quindi desiderare la rovina del gruppo, obbedendo al richiamo dei monarchi.

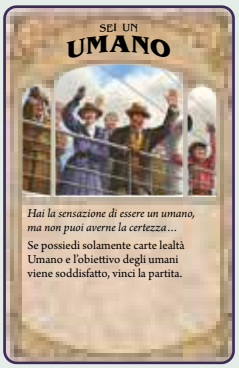
All'inizio di questa partita, i giocatori hanno composto un mazzo della lealtà che include carte lealtà Umano e Ibrido. **Distribuire ora a ogni giocatore 1 carta dal mazzo della lealtà.** Ogni giocatore dovrebbe guardare la propria carta per 30 secondi. È importante che tutti tengano gli occhi sulla propria carta, in modo da evitare che qualcuno possa intuire la lealtà di altri giocatori in base alle loro reazioni alla vista delle proprie carte.

Passati i 30 secondi, ogni giocatore colloca la propria carta lealtà a faccia in giù nella sua area di gioco. I giocatori dovrebbero evitare di controllare la propria carta lealtà durante la partita, per evitare di far intuire agli altri la propria lealtà.

I giocatori possono ora continuare a giocare seguendo le normali regole.

TRADITORI

Solitamente i traditori si presentano come ibridi, ovvero incroci tra umani e abitatori del profondo. Questi ibridi hanno un aspetto (perlopiù) umano, ma possiedono i geni degli abitatori del profondo che possono manifestarsi nel corso della loro vita. Gli ibridi sono istintivamente leali ai loro consanguinei acquatici e desiderano quindi veder colare a picco l'*Atlantica*. Ogni giocatore che possiede 1 o più carte lealtà Ibrido è un traditore.



Carta Lealtà Umano

Carta Lealtà Ibrido

Durante la partita, i traditori hanno l'opportunità di rivelare la loro vera identità, come descritto nella sezione "Giocare come Traditore" qui a destra. Tuttavia, un traditore che non si è rivelato viene considerato un **UMANO** ai fini di tutti gli effetti di gioco, allo stesso modo dei giocatori che possiedono solamente carte lealtà Umano.

Per aiutare i potenziali traditori, il riquadro "Giocare Come Traditore Nascosto" qui a fianco offre alcuni consigli utili su come perseguire la vittoria degli abitatori del profondo senza essere scoperti. Il riquadro "Rivelarsi o Non Rivelarsi" nella prossima pagina mette a confronto i vantaggi e gli svantaggi di rivelarsi come traditore.

DISTRIBUIRE LE CARTE LEALTÀ

Durante una normale partita di ***Insondabili***, ogni giocatore riceve 1 carta lealtà durante la preparazione. Successivamente, verrà distribuita 1 carta lealtà aggiuntiva a ogni giocatore durante la Fase del Risveglio, descritta successivamente.

Quando i giocatori ricevono le carte lealtà, dovrebbero tutti guardare la propria per 30 secondi (si può impostare un timer o semplicemente contare a voce alta fino a 30). Durante quei 30 secondi, ogni giocatore non dovrebbe alzare gli occhi dalla propria carta. È importante che nessun giocatore guardi altrove, in modo da non rischiare di rivelare accidentalmente la propria lealtà con le espressioni del viso o il linguaggio del corpo.

Passati i 30 secondi, ogni giocatore colloca la propria carta lealtà a faccia in giù. I giocatori dovrebbero evitare di controllare la propria carta lealtà durante la partita, perché, così facendo, rischierebbero di far intuire la loro lealtà agli altri giocatori.

GIOCARE COME TRADITORE

Un giocare che possiede una carta lealtà Ibrido è leale agli abitatori del profondo. Il suo obiettivo è quello di impedire all'*Atlantica* di raggiungere la sua destinazione. Quando un giocatore riceve una carta lealtà Ibrido, deve tenerla segreta agli altri giocatori. Un giocatore può giocare per buona parte della partita, o anche per la sua intera durata, tenendo la propria identità nascosta e impegnandosi a sabotare la nave in segreto.

Se un traditore capisce che gli altri giocatori stanno cominciando a diventare sospettosi, o se preferisce un approccio più diretto, può decidere di rivelarsi come traditore. Se lo fa, il giocatore diventa un **TRADITORE RIVELATO** e può sabotare apertamente la nave. Una volta che un giocatore si è rivelato come traditore, non può tornare a essere un traditore nascosto.

Il fatto che un traditore si sia rivelato o meno non influisce sulla sua possibilità di vincere la partita. Per ottenere la vittoria, i giocatori che possiedono una carta lealtà Ibrido devono semplicemente impedire ai giocatori umani di raggiungere il loro obiettivo, anche se nel farlo non si sono mai rivelati come traditori.

GIOCARE COME TRADITORE NASCOSTO

Ci sono diversi modi in cui un traditore nascosto può sabotare gli umani, come:

SABOTARE LE PROVE DI ABILITÀ: I giocatori non devono necessariamente aggiungere carte abilità favorevoli durante le prove di abilità; possono al contrario aggiungere delle carte sfavorevoli per ridurre il totale del gruppo in quella prova di abilità. Dal momento che le carte vengono aggiunte a una prova di abilità in segreto, insieme a 2 carte casuali dal mazzo del caos, è possibile che un traditore saboti una prova di abilità senza venire scoperto. Se vengono girate a faccia in su più di 2 carte sfavorevoli, almeno una di quelle carte dev'essere stata giocata da un traditore.

GIOCARE IN MODO INEFFICIENTE: Esistono molti modi in cui un traditore nascosto può giocare in modo inefficiente, riducendo così le possibilità di sopravvivenza degli umani. Per esempio, i giocatori possono mentire circa le carte abilità che hanno in mano o, se hanno la possibilità di rimettere in ordine le carte di un mazzo, possono disporle in modo da avvantaggiare i traditori.

ABUSARE DEL POTERE DI UN TITOLO: Un traditore nascosto che possiede il titolo Capitano o Custode del Tomo può ostacolare notevolmente le strategie degli umani. Per esempio, il Capitano può assicurarsi che la nave viaggi lentamente scegliendo le carte tappa con i valori di distanza più bassi, e il Custode può giocare le carte incantesimo dal mazzo degli incantesimi che siano più un danno che un vantaggio per gli umani.

Rivelarsi o non rivelarsi

La decisione su quando (e se) rivelarsi come traditore è una delle più importanti per i traditori. Un traditore può rivelarsi in qualsiasi momento durante la partita (se può effettuare un'azione in quel momento), ma una volta che l'ha fatto non può più tornare indietro. Quelle che seguono sono alcune delle ragioni per cui un giocatore potrebbe volersi rivelare, e altre per cui potrebbe invece voler rimanere nascosto.

Rivelarsi come traditore offre alcuni benefici al giocatore:

- Il traditore può attaccare direttamente i giocatori umani.
- Il traditore può pescare e usare le carte Tradimento, che hanno effetti negativi sugli umani.
- Il traditore può impedire agli umani di usare la capacità azione della casella in cui si trova la pedina del traditore.
- Il traditore può fuggire più facilmente dalla Cella.
- Se il traditore ha ricevuto più di una carta lealtà Ibrido, rivelarsi come traditore gli permette di passare le sue carte lealtà aggiuntive a 1 altro giocatore, in modo da renderlo un suo alleato.

I traditori rivelati, però, hanno alcune limitazioni di cui non devono preoccuparsi finché restano nascosti:

- Il traditore non pesca una carta mito durante il suo turno.
- Il traditore può aggiungere 1 sola carta abilità a ogni prova di abilità.
- Il traditore non può più usare la capacità della sua scheda personaggio o della casella in cui si trova.
- Il traditore può essere attaccato direttamente dai giocatori umani.

I traditori dovrebbero tenere a mente tutti questi fattori prima di decidere se rivelarsi o meno.

Fase del risveglio

Quando l'*Atlantica* giunge a metà traversata, alcune delle persone a bordo della nave potrebbero sentire risvegliarsi dentro di loro qualcosa di cui non erano a conoscenza…

Quando le carte tappa in gioco possiedono una Distanza totale pari o superiore a 6, l'*Atlantica* è a metà del suo viaggio. Immediatamente dopo aver risolto la carta tappa che ha portato il totale a 6 o più, ogni giocatore riceve 1 carta lealtà dal mazzo della lealtà. Un giocatore che possiede sia una carta lealtà Umano che una Ibrido è leale agli abitatori del profondo. Dato che non ci sono carte rimanenti nel mazzo della lealtà, nel gruppo c'è ora almeno un giocatore che è un traditore leale agli abitatori del profondo.

Dopo aver risolto gli effetti della carta tappa Mare Tempestoso, la Distanza percorsa è pari o superiore a 6: i giocatori devono immediatamente risolvere la Fase del Risveglio.

TRADITORI RIVELATI

Per rivelarsi come traditore, un giocatore con una carta lealtà Ibrido svolge l'azione "rivelarsi come traditore" seguendo i passi seguenti:

1. Il giocatore rivela 1 (e solo 1) delle sue carte lealtà Ibrido.
2. Il giocatore risolve la capacità "quando ti riveli come traditore" della sua scheda personaggio.

Fuori Rotta

Quando ti riveli come traditore, se non ti trovi nella Cella, azzera il tracciato del viaggio.

Capacità di Rivelazione di Arjun Singh

3. Se la nave ha viaggiato per una Distanza inferiore a 12, il giocatore cede ogni sua carta lealtà non rivelata a 1 altro giocatore a sua scelta. Se una di quelle carte è una carta lealtà Ibrido, il traditore può rendere suo alleato un altro giocatore nel tentativo di affondare la nave.

   Nel caso vengano cedute delle carte lealtà, **tutti** i giocatori dovrebbero prendersi 30 secondi per controllare le proprie carte lealtà, in modo che il giocatore che ha ricevuto le carte possa guardare le proprie senza essere osservato.
4. Se il giocatore possiede 1 o più titoli, quel giocatore perde tutti i suoi titoli.
5. Il giocatore rimuove dal gioco la sua carta talento (se la possiede ancora) e scarta tutte le carte mito che dovesse avere nella sua area di gioco. Poi prende una scheda riepilogativa del traditore.

Regole dei Traditori Rivelati

Mentre sei un traditore rivelato:
- Non puoi aggiungere più di 1 carta abilità a ogni prova di abilità.
- Non puoi usare le capacità della tua scheda personaggio e delle caselle navali.
- Puoi pescare carte Tradimento e usarne le capacità.
- Puoi attaccare gli umani ed essere attaccato da loro.
- Gli umani non possono usare la capacità azione della tua casella.

Struttura del Turno

1. **Ricevere le Abilità:** Pesca i tipi e le quantità di carte abilità indicati nella tua scheda personaggio. Puoi scegliere di non pescare un qualsiasi numero di quelle carte. Poi, per ogni carta che non hai pescato, pesca 1 carta Tradimento.
2. **Azioni:** Effettua 2 azioni tra le opzioni seguenti:
   - Muoviti in una qualsiasi casella navale. Se ti trovi nella Cella, devi scartare carte abilità per un valore totale pari o superiore a 12 prima di poterti muovere.
   - Attacca 1 umano nella tua casella.
   - Sconfiggi 1 segnalino passeggero nella tua casella (se non ci sono umani nella tua casella).
   - Usa 1 capacità "Azione:" di una tua carta.
3. **Scartare:** Tutti i giocatori scartano fino al limite di mano di 10 carte abilità.

Avanzare nei Tracciati

Tracciato del Viaggio

Ogni volta che il segnalino nel tracciato del viaggio avanza, muovere tutti i mostri che si trovano nelle caselle acquatiche di 1 casella verso il retro della nave.

Quando il segnalino nel tracciato del viaggio avanza nella casella "Arrivo", il Capitano guarda 2 carte dalla cima del mazzo delle tappe, ne colloca 1 in fondo al mazzo e poi risolve l'altra. Poi collocare il segnalino nel tracciato del viaggio sulla casella "Partenza".

Tracciato del Rituale

Quando il segnalino nel tracciato del rituale avanza nella casella "Lancio", svolgere i passi seguenti:
- Rimettere nella riserva tutti gli abitatori del profondo che si trovano nelle caselle del ponte o acquatiche.
- Muovere Padre Dagon e Madre Idra negli Abissi.
- Sconfiggere ogni segnalino passeggero in ogni casella del ponte.
- Sconfiggere ogni personaggio in ogni casella del ponte.

Poi collocare il segnalino nel tracciato del rituale sulla casella "Partenza".

Scheda Riepilogativa del Traditore

6. Se il giocatore non si trova nella Cella, può scartare un qualsiasi numero di carte abilità dalla sua mano per pescare un pari ammontare di carte dal mazzo del Tradimento.
7. Il giocatore aggiunge un anello traditore alla sua pedina.

Dopo aver completato questi passi, il turno riprende normalmente. Se il giocatore possiede delle azioni rimanenti per quel turno, può effettuare quelle che gli rimangono scegliendo tra le opzioni di azione per i traditori rivelati descritte a seguire.

STRUTTURA DEL TURNO DEI TRADITORI RIVELATI

Dopo che un giocatore si è rivelato come traditore, il suo turno funziona in modo differente rispetto a quando era umano. Il turno di un traditore è composto dai passi seguenti, da svolgere in ordine:

1. RICEVERE LE ABILITÀ
2. AZIONI
3. SCARTARE

Ogni passo è descritto in dettaglio nelle prossime pagine.

PASSO 1: RICEVERE LE ABILITÀ

Proprio come gli umani, un traditore rivelato pesca i tipi e le quantità di carte abilità indicati nel suo set di abilità. Tuttavia, può scegliere di non pescare un qualsiasi numero di quelle carte. Poi, per ogni carta che non ha pescato, può invece pescare 1 carta dal mazzo del Tradimento.

Le carte Tradimento hanno capacità che possono essere usate solo dai traditori rivelati, e contano sempre come abilità sfavorevoli durante le prove di abilità.

PASSO 2: AZIONI

Il giocatore effettua 2 azioni a sua scelta, una alla volta. Il giocatore può effettuare la stessa azione più di una volta. Le azioni che il giocatore può effettuare durante il suo turno sono: muoversi, attaccare un umano, sconfiggere un passeggero o usare una capacità azione.

ANELLI TRADITORE

Gli anelli traditore servono a indicare quali personaggi sono dei traditori rivelati. Quando un giocatore si rivela come traditore, aggiungere un anello traditore alla pedina di quel giocatore, come mostrato sotto.

MUOVERSI

Il giocatore può spendere 1 azione per muoversi in una qualsiasi casella navale, fatta eccezione per la Cella e l'Infermeria. Non può muoversi in una casella acquatica o negli Abissi.

Se un giocatore si trova nella Cella, non può muoversi fuori da quella casella a meno che non scarti carte abilità dalla sua mano per un valore totale pari o superiore a 12. Il giocatore deve scartare tutte le carte abilità nello stesso momento, immediatamente prima di muoversi fuori dalla Cella.

I giocatori non possono usare la capacità di una casella con un nome se un traditore rivelato si trova in quella casella.

ATTACCARE UN UMANO

Il giocatore può spendere 1 azione per attaccare un umano nella sua casella. Per farlo, il giocatore tira il dado: se ottiene un risultato pari o superiore a 6, il giocatore umano è sconfitto.

SCONFIGGERE UN PASSEGGERO

Il giocatore può spendere 1 azione per sconfiggere un segnalino passeggero nella sua casella. Può effettuare questa azione solo se non ci sono umani nella sua casella. Se è presente più di un passeggero nella casella, il giocatore sceglie quale passeggero sconfiggere.

USARE UNA CAPACITÀ AZIONE

Il giocatore può spendere 1 azione per usare una capacità azione di una carta nella sua mano o nella sua area di gioco, ma non può usare la capacità azione della sua scheda personaggio o della sua casella.

Quando un traditore rivelato gioca la carta Tradimento Saccheggio, non può effettuare altre azioni durante il suo turno.

Alcune carte Tradimento, come quella mostrata sopra, vengono giocate all'inizio del passo "Azioni" del traditore rivelato. Dopo aver risolto una di queste carte, il passo "Azioni" del giocatore termina immediatamente: il giocatore non potrà quindi effettuare le sue 2 azioni né giocare altre carte Tradimento durante il suo passo "Azioni".

PASSO 3: SCARTARE

Ogni giocatore (sia umano che traditore) che ha più di 10 carte in mano sceglie e scarta carte dalla propria mano fino ad averne 10.

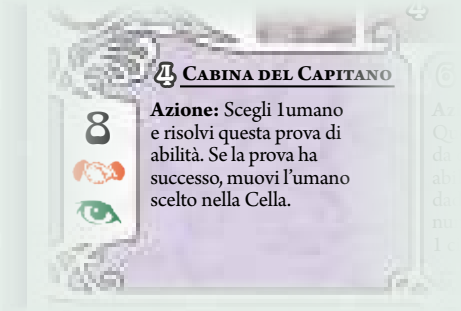
INTERAGIRE CON I TRADITORI

Dal momento che i traditori sono impegnati a seminare il caos sulla nave, gli umani hanno bisogno di qualche metodo per occuparsi di loro.

Qualsiasi giocatore che non si è rivelato come traditore può spendere 1 azione per attaccare un traditore rivelato. Per farlo, il giocatore attaccante deve trovarsi nella stessa casella del traditore rivelato. Poi il giocatore attaccante tira il dado: se ottiene un risultato pari o superiore a 6, il traditore rivelato è sconfitto e mandato nella Cella

LA CELLA

I traditori nascosti sono più difficili da gestire perché la loro lealtà è segreta. Se un giocatore sospetta che un altro giocatore possa essere un traditore, può tentare di imprigionarlo nella Cella usando la capacità della Cabina del Capitano.



Azione della Cabina del Capitano

Quando un giocatore si muove nella Cella, perde ogni titolo in suo possesso.

Le regole seguenti si applicano ai giocatori che si trovano nella Cella (queste regole sono riassunte nella scheda riepilogativa del giocatore):

- Il giocatore non può lasciare la Cella normalmente.
  - Un umano deve usare la capacità azione della Cella e superare una prova di abilità per uscire.
  - Un traditore rivelato deve scartare carte per uscire.
- Il giocatore non può aggiungere più di 1 carta a ogni prova di abilità.
- Il giocatore non può usare le capacità delle carte oggetto nella sua area di gioco.
- Molte capacità dei giocatori hanno il requisito "se non ti trovi nella Cella". Queste capacità non possono essere usate mentre il giocatore si trova nella Cella. Questo include tutti gli effetti negativi delle azioni di rivelazione del traditore (i traditori possono sempre rivelarsi anche mentre si trovano nella Cella, ma non possono risolvere gli effetti negativi della loro capacità di rivelazione).
- Durante il passo "Miti" del giocatore (se quest'ultimo è umano), quel giocatore non risolve la crisi sulla carta mito che pesca, e risolve solo le icone attivazione e tracciato di quella carta. Se è presente un'icona tracciato a scelta (), il personaggio con il titolo Capitano sceglie in quale dei tracciati avanzare al posto del giocatore attivo.

La Cella può neutralizzare a tutti gli effetti i tentativi di un traditore nascosto di sabotare la nave. Tuttavia, se si manda in Cella una persona innocente, la situazione potrebbe farsi molto difficile per gli umani.

SEGRETEZZA

Gli elementi chiave di ***Insondabili*** sono l'incertezza, gli intrighi e la paranoia che circondano le identità dei traditori. Per facilitare questo tipo di emozioni, è necessario che i giocatori seguano alcune linee guida su come comunicare tra loro, per permettere ai traditori nascosti di mantenere la propria copertura mentre cercano di sabotare la nave.

Le linee guida generali per la comunicazione tra i giocatori sono le seguenti:

- I giocatori non devono necessariamente dire sempre la verità, a meno che non stiano fornendo informazioni pubbliche. Per esempio, un giocatore deve rispondere sinceramente se gli viene chiesto quante carte abbia in mano.
- Quando un giocatore ha l'opportunità di guardare le carte di un mazzo, deve farlo segretamente e non può mostrare né leggere a voce alta quelle carte agli altri giocatori.
- I giocatori dovrebbero discutere in maniera generica quando parlano di qualsiasi informazione nascosta di cui sono a conoscenza, in modo che sia praticamente impossibile distinguere chi stia dicendo la verità da chi mente.
- Quando un giocatore vuole porre a un altro una domanda circa un'informazione nascosta, può fare solo domande a cui si possa rispondere "sì" o "no". Il giocatore a cui viene fatta la domanda non è obbligato a rispondere sinceramente, e può non rispondere affatto.
- I giocatori non possono chiedere direttamente agli altri a chi siano leali. Tuttavia, i giocatori potrebbero alludere, insinuare o persino accusare gli altri giocatori di essere traditori.
- Durante una prova di abilità, i giocatori non possono dire né il tipo né il valore delle carte che stanno aggiungendo alla prova di abilità. Possono fornire delle informazioni generali, come "sto aiutando un pochino" o "sto aiutando parecchio". Quando tutte le carte in una prova di abilità vengono rivelate, i giocatori non possono dire quali di quelle carte hanno aggiunto alla prova.

Queste non sono regole ferree. Piuttosto, dovrebbero essere intese come delle linee guida che rappresentano un punto di partenza, in modo che ogni gruppo possa stabilire le regole con cui si trova meglio. Si consiglia di seguire queste linee guida per la prima partita, in modo che i giocatori si sentano poi liberi di adattarle durante le partite seguenti. Per maggiori dettagli sulle linee guida circa la comunicazione tra i giocatori, vedere l'Appendice III del Compendio delle Regole.

PARTITE SUCCESSIVE

Ora i giocatori conoscono le basi per giocare a ***Insondabili*** e possono consultare il Compendio delle Regole qualora sorgessero dei dubbi durante una partita.

Per la partita introduttiva sono state omesse o cambiate alcune regole, in modo da rendere il gioco più semplice da assimilare. Durante le partite successive, introdurre le regole seguenti per vivere l'esperienza completa di ***Insondabili***:

- Ogni giocatore riceve 1 carta lealtà durante la preparazione, invece che dopo aver svolto il primo turno di tutti i giocatori. Questo significa che potranno esserci uno o più traditori sin dall'inizio della partita. I giocatori ricevono comunque una seconda carta lealtà durante la Fase del Risveglio.
- Quando pescano la loro mano di partenza durante la preparazione, i giocatori, eccetto il primo giocatore, pescano 3 carte a scelta dal loro set di abilità, invece di pescare l'intero set di abilità.
- Nelle partite a 4 o 6 giocatori, si aggiunge una speciale carta lealtà al mazzo della lealtà: la carta lealtà Cultista. Vedere "Scopo del Gioco" nel Compendio delle Regole per informazioni su questa carta lealtà.

CHIARIMENTI

TERMINI IMPORTANTI

I termini seguenti possono comparire sui componenti del gioco durante la partita introduttiva:

- **ADIACENTE**: Due caselle sono adiacenti se condividono un bordo. Le caselle che condividono solo un angolo non sono adiacenti. Un componente è adiacente alle stesse caselle e agli stessi componenti a cui è adiacente la casella in cui si trova. I componenti in caselle adiacenti sono adiacenti gli uni agli altri.
- **NEMICO**: Per un umano, un nemico è un abitatore del profondo o un traditore rivelato. Per un traditore rivelato, un nemico è un umano.

OGGETTI MIGLIORIA

Alcuni oggetti possiedono la parola chiave Miglioria. Questi oggetti presentano un'abilità in fondo alla carta. Mentre quell'oggetto è attivo, l'abilità indicata sul fondo della carta si aggiunge al set di abilità del giocatore.

Ogni giocatore può possedere solamente 1 oggetto Miglioria attivo alla volta. Un oggetto Miglioria è attivo se si trova a faccia in su nell'area di gioco di un giocatore. Se si trova a faccia in giù, non è attivo.

All'inizio del turno di un giocatore, e ogniqualvolta un giocatore ottiene un oggetto Miglioria, quel giocatore sceglie 1 dei suoi oggetti Miglioria da girare a faccia in su e gira a faccia in giù tutti gli altri suoi oggetti Miglioria.

RINGRAZIAMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Tony Fanchi

BASATO SU UN DESIGN DI: Corey Konieczka

SCRITTURA TECNICA: Adam Baker

PRODUZIONE: Molly Glover

REVISIONE: Jonathan Keith

CORREZIONE BOZZE: Calli Oliverius

RESPONSABILE GIOCO DA TAVOLO: Chris Winebrenner-Palo

SUPERVISIONE TESTO NARRATIVO DI ARKHAM HORROR: Kara Centell-Dunk, Philip D. Henry e Matthew Newman

DIRETTORE CREATIVO STORIA E AMBIENTAZIONE: Katrina Ostrander

PROGETTO GRAFICO: Michael Silsby con Evan Simonet e WiL Springer

RESPONSABILE PROGETTO GRAFICO: Christopher Hosch

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Jokubas Uogintas

ILLUSTRAZIONE DEL TABELLONE: Henning Ludvigsen

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Tiziano Baracchi, Joshua Cairos, JB Casacop, Duallbrush, Guillaume Ducos, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Robert Laskey, Mark Molnar, Pixoloid Studios, Isuardi Therianto e Jokubas Uogintas

DIREZIONE ARTISTICA: Deborah Garcia e Jeff Lee Johnson

RESPONSABILE DIREZIONE ARTISTICA: Tony Bradt

SCULTURE: Rowena Frenzel

TECNICO PROGETTAZIONE MINIATURE: Kevin Van Sloun

CAPO SCULTURE: Adam Martin

COORDINATORE GARANZIA DI QUALITÀ: Zach Tewalthomas

COORDINATORE APPROVAZIONE STUDIO: Jim Cartwright

RESPONSABILI PRODUZIONE: Justin Anger e Tim Najmolhoda

DIRETTORE CREATIVO VISIVO: Brian Schomburg

RESPONSABILE PROGETTO SENIOR: John Franz-Wichlacz

GAME DESIGNER ESECUTIVO: Nate French

DIREZIONE STUDIO: Chris Gerber

ASMODEE ITALIA

TRADUZIONE: Bertrand Furcas

REVISIONE: Luca Baboni e Andrea De Pietri

ADATTAMENTO GRAFICO: Mario Brunelli

DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini

PLAYTESTER

David Adams, Zachary Bart, Jean-Francois Beaudoin, Dane Beltrami, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Taylor Block, Frank Brooks, Crista Burgoyne, Eddie "Flip" Burgoyne, Sarah Burt, Steve Caja, Daniel Lovat Clark, Rebecca Corner, Alex Davy, Alice Ding, Jeremy M. Dobson, David Dueck, Jacob East, Marieke Franssen, Kyle Friesen, Matt "Radix" Froese, Ben Hawks, Anita Hilberdink, Shane Hinerman, Stefanie Hofmann, Grace Holdinghaus, Sydney Hollingshead, Ryckie J. Holm, Kenneth Hoskins, Jeanette Jewell, Garrett Jones, Mark Jones , Richard "Padre" Jones, Lawrence Keohane, John Keyton IV, James Kniffen, Douglas Knight, Corey Konieczka, Christopher Kowall, Matthew Kuhl, Patrick Langlaiss, Troy Lawrence, Brian Lewis, Jamie Lewis, Colin Looney, Emile de Maat, Erik Miller, Bobby Moran, Carlos Morel, Conner Neufeld, Carlton Norris, Devon Norris, Sarah Norris, Brenden Nuttall, Gabriel Nuttall, Joel Nuttall, Micah Nuttall, Ciaran O'Sullivan, Alex Porter, Ashlee Ramme, Neal Rand, Glen Saward, Eric Schuld, Hannie Shih, Jan Niklas Seul, Ian Shlasko, Kevin Van Sloun, Corbett Smith, Douglas Stover, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Mitch Turley, Jason Walden, Michael Webb, Josh Wiebe, Chuck Williams e Niels Wode

Ringraziamenti speciali a tutti i nostri beta tester!

© 2021 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono TM/® di Fantasy Flight Games. Gamegenic e il logo Gamegenic sono TM e © di Gamegenic GmbH. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. *Insondabili* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

CONSULTAZIONE RAPIDA

ICONE

ICONE ABILITÀ

- Carisma
- Sapienza
- Forza
- Tradimento
- Percezione
- Volontà

ICONE ATTIVAZIONE

- Madre Idra
- Padre Dagon
- Abitatore del Profondo

ICONE TRACCIATO

- Tracciato del Viaggio
- Tracciato del Rituale
- Tracciato a Scelta

ICONE RISORSA

- Carburante
- Cibo
- Sanità Mentale
- Anime

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE LEALTÀ

NUMERO DI GIOCATORI	3	4	5	6
CARTE LEALTÀ IBRIDO	1	1	2	2
CARTE LEALTÀ CULTISTA	0	1*	0	1*
CARTE LEALTÀ UMANO	5	6	8	9

*Per la prima partita, sostituire la carta lealtà Cultista con una carta lealtà Umano aggiuntiva.

ATTIVAZIONE DEI MOSTRI

ABITATORI DEL PROFONDO

Il giocatore attivo attiva ogni abitatore del profondo in ogni casella. Ogni abitatore del profondo risolve 1 effetto, seguendo l'ordine di priorità seguente:

1. Attaccare 1 umano nella casella dell'abitatore del profondo.
2. Sconfiggere 1 passeggero nella casella dell'abitatore del profondo.
3. Danneggiare la casella dell'abitatore del profondo (se è una casella interna non danneggiata).
4. Muoversi in una casella adiacente in base alla posizione attuale dell'abitatore del profondo:
   - Se si trova in una casella del ponte o acquatica, seguire la freccia di movimento.
   - Se si trova in una casella interna, esso si muove verso la casella interna non danneggiata più vicina contrassegnata dal numero più alto.

Se non ci sono abitatori del profondo sul tabellone (fatta eccezione per quelli negli Abissi), generare 2 abitatori del profondo negli Abissi. Poi, se ci sono 4 o più abitatori del profondo negli Abissi, tirare il dado e muovere tutti i mostri (compresi Madre Idra e Padre Dagon) dagli Abissi alla casella acquatica del fronte della nave corrispondente al risultato del dado.

PADRE DAGON

Generare 2 abitatori del profondo nella casella del ponte adiacente a Padre Dagon. Poi muovere Padre Dagon di 1 casella verso il fronte della nave.

Se Padre Dagon si trova negli Abissi, invece di attivarlo, generare 2 abitatori del profondo negli Abissi. Poi, se ci sono 4 o più abitatori del profondo negli Abissi, tirare il dado e muovere Padre Dagon e tutti gli abitatori del profondo dagli Abissi alla casella acquatica del fronte della nave corrispondente al risultato del dado.

MADRE IDRA

Danneggiare la casella interna più vicina a Madre Idra (se è già danneggiata, danneggiare la casella interna non danneggiata più vicina contrassegnata dal numero più alto). Poi muovere Madre Idra di 1 casella verso il fronte della nave.

Se Madre Idra si trova negli Abissi, invece di attivarla, generare 2 abitatori del profondo negli Abissi. Poi, se ci sono 4 o più abitatori del profondo negli Abissi, tirare il dado e muovere Madre Idra e tutti gli abitatori del profondo dagli Abissi alla casella acquatica del fronte della nave corrispondente al risultato del dado.