

LE CASE DELLA FOLLIA

SECONDA EDIZIONE

FAQ VERSIONE 1.1.1/VALIDE DAL 22.09.2020

Questo documento contiene le domande ricorrenti, le chiarificazioni relative alle regole più complesse e gli errata de *Le Case della Follia - Seconda Edizione*. Le ultime aggiunte rispetto alle versioni precedenti sono scritte in rosso.

ERRATA

Questa sezione descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento. I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono. È possibile scaricare le immagini ad alta risoluzione delle versioni aggiornate di ogni carta dalla pagina di supporto de *Le Case della Follia - Seconda Edizione* in qualsiasi momento.

CARTE CONDIZIONE

- **MAD20 - Impazzito (Mal Comune, Mezzo Gaudio)**
L'effetto della carta diventa:
"Non vinci la partita normalmente, ma solo se l'indagine è completa e 1 o più altri investigatori sono feriti o impazziti. Altrimenti, perdi la partita."
- **MAD20 - Impazzito (Uno dei Mille)**
L'effetto della carta diventa:
"Non vinci la partita normalmente, ma immediatamente all'inizio del tuo turno se hai un'Arma da Taglio e ti trovi in una casella con esattamente 1 altro investigatore. Se la partita termina per qualsiasi altra ragione, perdi la partita."
- **MAD20 - Impazzito (Piromania)**
L'effetto della carta diventa:
"Non vinci la partita normalmente, ma immediatamente all'inizio del tuo turno se ci sono 6 o più stanze con un incendio sul tabellone. Se la partita termina per qualsiasi altra ragione, perdi la partita"

CARTE OGGETTO COMUNE

- **MAD20 - Sedativo**
L'effetto della carta diventa:
"All'inizio del tuo turno, puoi scartare 3 danni e 3 orrori. Se lo fai, scarta questa carta e termina il tuo turno."

CARTE ORRORE

- **MAD20 - Claustrofobia**
L'effetto della carta diventa:
"Dopo che hai terminato il tuo turno entro gittata di 2 o meno caselle, subisci 1 orrore a faccia in giù."

MANUALE DI GIOCO

- **Pag 11 - Esempio di Attivazione dei Mostri**
La prima frase del punto 3 diventa:
"L'Abitatore del Profondo attacca l'investigatore che ha subito meno danni nella sua casella."
- **Pag 16 - Barricate**
La frase corrispondente del secondo paragrafo diventa:
"Quando un mostro tenta di muoversi attraverso una porta o un passaggio segreto bloccato, tira un numero di dadi pari alla sua Robustezza:"

COMPENDIO DELLE REGOLE

- **Barricata**
Il primo punto del passo 1, "Determinare la Riserva di Dadi", diventa:
"Si parte dal valore di Robustezza del mostro (il numero in rosso nell'angolo in basso a destra sul retro del segnalino mostro)."
- **Eliminato**
Il secondo punto diventa:
"Alla fine della partita, un investigatore eliminato perde la partita a meno che un effetto non specifichi espressamente che vince la partita se è eliminato."

DOMANDE RICORRENTI

Questa sezione contiene le risposte alle domande più ricorrenti relative a *Le Case della Follia - Seconda Edizione*. I riferimenti a ogni carta si riferiscono al prodotto meno recente in cui compaiono.

D: Gli investigatori devono decidere l'ordine di turno completo prima che un qualsiasi investigatore svolga il proprio turno?

R: No. Quando un investigatore termina il proprio turno, è possibile scegliere chi giocherà quello successivo.

D: Un investigatore può interrompere un'azione di movimento per effettuare un'altra azione?

R: Sì. Per esempio, un investigatore può muoversi di una casella, effettuare un'altra azione (come una Ricerca o un'Esplorazione) e poi muoversi di una seconda casella.

D: Cosa accade quando un effetto potrebbe influenzare due o più investigatori diversi?

R: Gli investigatori decidono assieme quale investigatore viene influenzato dall'effetto. Se non sono in grado di accordarsi, la scelta spetta a un investigatore scelto casualmente.

D: Posso cooperare con gli altri investigatori quando tento di risolvere un rompicapo?

R: Sì. A meno che non desideriate un'esperienza più immersiva, gli investigatori possono discutere assieme e consigliarsi in qualsiasi momento.

D: Se un investigatore che possiede una Fonte di Luce si trova in una casella contenente un segnalino Oscurità, quell'investigatore è considerato trovarsi nell'Oscurità?

R: No. Gli investigatori ignorano l'Oscurità in una casella contenente una Fonte di Luce o un incendio o in una casella adiacente ad essi.

D: Cosa accade se un effetto di gioco sta per influenzare un investigatore eliminato?

R: Risolvi quanto più possibile di quell'effetto. A meno che non specifichi diversamente, un effetto non influenza un investigatore eliminato.

D: Se più investigatori stanno per risolvere una prova di orrore contro lo stesso mostro, devono risolvere la solita prova?

R: Sì. Ovviamente, ogni investigatore risolve gli effetti di quella prova di orrore indipendentemente.

D: Gli incendi possono propagarsi attraverso le pareti?

R: No. A meno che non specifichino diversamente, gli effetti che influenzano le caselle adiacenti non influenzano le caselle oltre le pareti.

D: Quanti segnalini incendio colloco quando l'incendio si propaga?

R: Se 1 o più caselle sul tabellone contengono un incendio, gli investigatori collocano esattamente 1 segnalino incendio in 1 casella adiacente a una casella con un incendio. Soltanto 1 segnalino incendio viene collocato in ogni Fase dei Miti con questo effetto.

D: Per usare Duke (MAD20) all'inizio del turno devo spendere una delle mie 2 azioni?

R: No. Usare la capacità di Duke non costa alcuna azione.

D: L'orrore Claustrofobia dice che se un investigatore termina il suo turno entro gittata di 2 o meno caselle, subisce 1 orrore a faccia in giù.

Cosa significa "entro gittata di 2 o meno caselle"?

R: Ogni singola casella sul tabellone è in qualsiasi momento entro gittata o meno da un investigatore. Un investigatore con Claustrofobia deve poter contare almeno 3 caselle entro gittata (inclusa la sua), altrimenti subisce 1 orrore.