

Storie di Famiglii

Regolamento

Stop!

Prima di cominciare, visitare

FamiliarTalesGame.com

per un aiuto sulla
preparazione e un tutorial
della prima partita.

Obiettivo del Gioco

Ogni giocatore interpreterà il ruolo del famiglia di un mago e vivrà una storia piena di magica avventura, cercando di completare ogni capitolo con meno sventura possibile. Il livello di successo dei famigli influirà sul finale della storia, quindi sarà importante potenziarsi: potranno riuscirci fabbricando nuovi oggetti e aggiungendo nuove carte ai loro mazzi delle abilità.

Contenuto

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1 ♦ Libro dei Luoghi | 14 ♦ Carte Abilità Fatica |
| 1 ♦ Tabellone Laterale | 3 ♦ Carte Malcontento |
| 1 ♦ Diario della Campagna | 32 ♦ Segnalini Risorsa |
| 1 ♦ Portamazzo dell'Esilio | 20 ♦ Segnalini Afflizione |
| 2 ♦ Portamazzi dell'Epoca | 8 ♦ Marchi di Devozione |
| 1 ♦ Dado Destino | 10 ♦ Segnalini Completato |
| 6 ♦ Miniature Personaggio | 5 ♦ Segnalini Obiettivo |
| 4 ♦ Portamazzi del Famiglio | 1 ♦ Segnalino |
| 4 ♦ Carte Famiglio | Ponte di Radici/Tronco |
| 4 ♦ Plance Famiglio | 8 ♦ Cubetti Salute |
| 5 ♦ Carte Bambina | 20 ♦ Miniature Nemico |
| 86 ♦ Carte Abilità | 9 ♦ Segnalini Nemico |
| 41 ♦ Carte Oggetto | 3 ♦ Pedine Orrorchiada |
| 11 ♦ Carte Oggetto Artefatto | 1 ♦ Segnalino Neonata |
| | 2 ♦ Segnalini Porta |

Carte Abilità



- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| 1. Nome | 7. Abilità Intuito |
| 2. Effetto di Icona | 8. Punti Movimento |
| 3. Tipo di Effetto di Icona | 9. Azione Speciale |
| 4. Abilità Forza | 10. Costo in Potere |
| 5. Abilità Agilità | 11. Carta di Partenza del Famiglio |
| 6. Abilità Robustezza | 12. Numero di Epoca |

Carte Oggetto



- | | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| 1. Nome | 7. Parole Chiave |
| 2. Tipo | 8. Carta di Partenza del Famiglio |
| 3. Danni | 9. Costo in Risorse |
| 4. Slot Equipaggiamento | 10. Numero di Epoca |
| 5. Effetto | |
| 6. Effetto di Icona | |

Plancia e Carta Famiglio



- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 1. Quadrante della Salute | 4. Taglia |
| 2. Quadrante del Potere | 5. Capacità Speciale |
| 3. Nome | 6. Arma di Partenza |

Tabellone Laterale



1. Quadrante della Sventura
2. Quadrante del Malcontento
3. Slot Carta Malcontento

Portamazzi

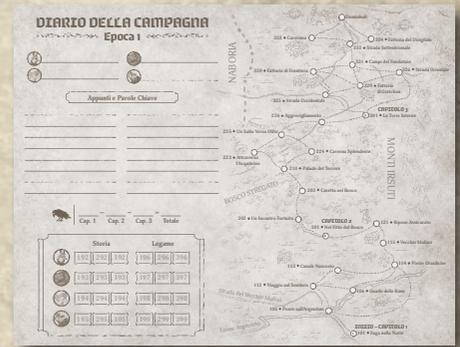


1. Portamazzi dell'Epoca
2. Portamazzo dell'Esilio
3. Portamazzi del Famiglio

Altri Componenti



Dado Destino



Diario della Campagna



Carta Abilità Fatica



Carta Bambina



Carta Malcontento



Segnalini Risorsa



Segnalino Completato



Segnalino Obiettivo



Carta Oggetto Artefatto



Marchi di Devozione



Segnalini Afflizione



Segnalino Neonata



Segnalino Nemico



Pedina Orrochidea



Segnalino Porta



Segnalino Ponte di Radici/Cronco



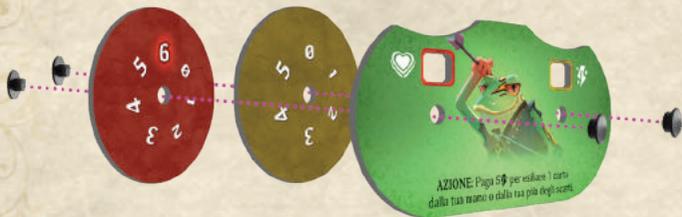
Cubetti Salute

Preparazione della Prima Partita

Assemblare i Quadranti

Prima di giocare la prima partita, assemblare tutti i quadranti sul tabellone laterale e sulle plance famiglia come mostrato a seguire.

NOTA: Il colore di ogni plancia famiglia dovrebbe corrispondere a quello del retro dei quadranti assemblati a essa.



Assemblare i Portamazzi

Prima di giocare la prima partita, i giocatori assemblano tutti i portamazzi e vi inseriscono all'interno le carte seguenti:

PORTAMAZZI DEL FAMIGLIO

- ◆ Le carte abilità di partenza di ogni famiglia. (Le carte abilità di partenza di un famiglia hanno il suo ritratto nell'angolo in basso a destra.)
- ◆ La carta oggetto di partenza di ogni famiglia. (La carta oggetto di partenza di un famiglia ha il suo ritratto sul retro della carta.)



PORTAMAZZO DELL'EPOCA 2

- ◆ Tutte le carte abilità dell'Epoca 2.
- ◆ Tutte le carte oggetto dell'Epoca 2.
- ◆ 2 carte bambina dell'Epoca 2 (raffiguranti Milly bambina A e B).
- ◆ 1 carta malcontento dell'Epoca 2.



PORTAMAZZO DELL'EPOCA 3

- ◆ Tutte le carte abilità dell'Epoca 3.
- ◆ Tutte le carte oggetto dell'Epoca 3.
- ◆ 2 carte bambina dell'Epoca 3 (raffiguranti Milly adolescente A e B).
- ◆ 1 carta malcontento dell'Epoca 3.



NOTA: Tutte le carte abilità e oggetto hanno il numero di epoca a destra del loro nome.

Iniziare una Campagna

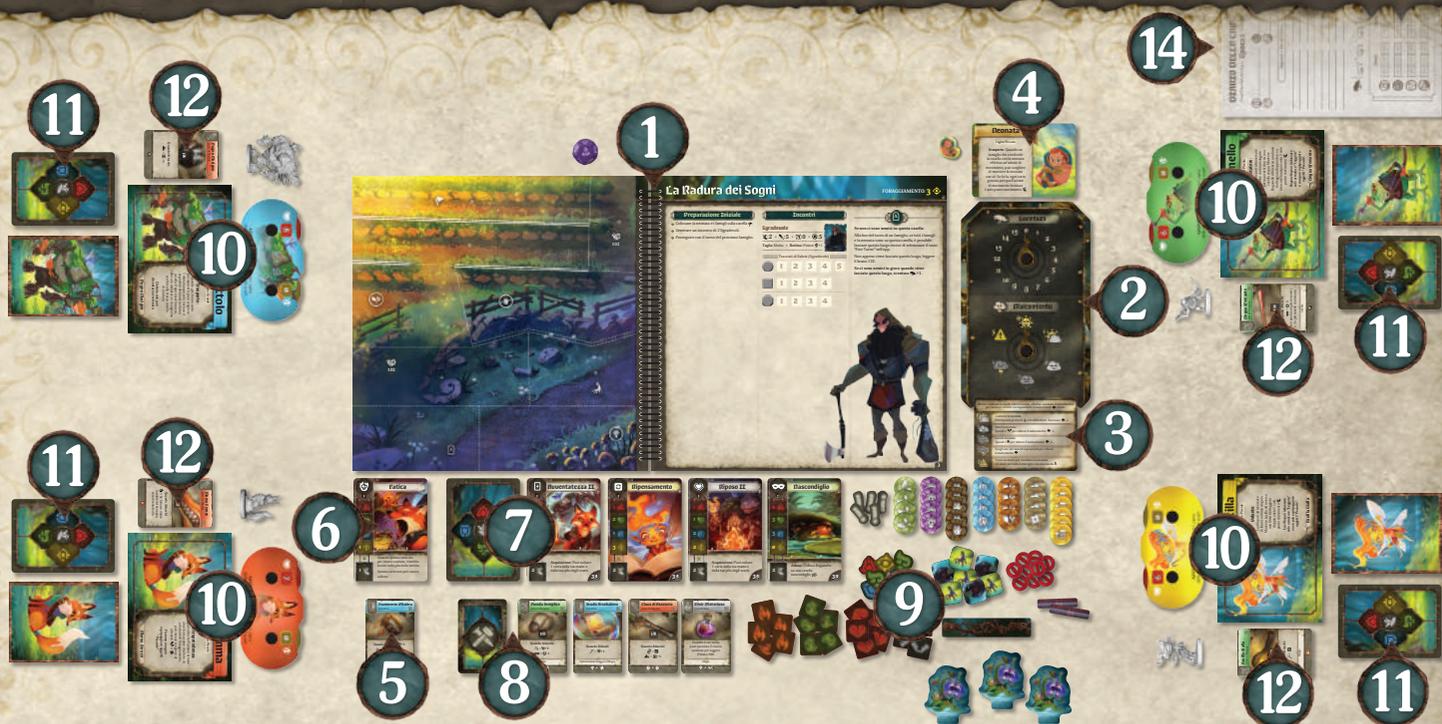
Storie di Famigli si svolge in una serie di capitoli che compongono un'unica storia. Le decisioni che i giocatori prendono in un capitolo possono influire sull'andamento della storia nei capitoli successivi. Per questo motivo, è consigliabile che gli stessi giocatori che iniziano una campagna giochino insieme anche i capitoli successivi.

Prima di giocare la prima partita della campagna, svolgere i passi seguenti:

1. Ogni giocatore sceglie il proprio famiglia (o famiglie). Se si gioca in:
 - ◆ **4 giocatori**, ogni giocatore sceglie 1 famiglia.
 - ◆ **3 giocatori**, un giocatore sceglie 2 famiglie e gli altri ne scelgono 1 a testa.
 - ◆ **2 giocatori**, ogni giocatore sceglie 2 famiglie.
 - ◆ **1 giocatore**, il giocatore controlla tutti e 4 i famiglie.
2. Ogni giocatore prepara il proprio mazzo delle abilità prendendo le carte abilità del suo famiglia (o dei suoi famiglie) che si trovano nel portamazzo di ogni famiglia. Ogni giocatore forma 1 mazzo delle abilità, a prescindere da quanti famiglie controlli. Se il giocatore controlla:
 - ◆ **1 famiglia**, mescola insieme tutte le carte abilità di partenza del suo famiglia per formare il suo mazzo delle abilità, poi rimette il suo nuovo mazzo delle abilità nel portamazzo di quel famiglia.
 - ◆ **2 famiglie**, prende le carte abilità di partenza di entrambi i suoi famiglie ed esilia le carte seguenti (le carte esiliate vengono collocate nel portamazzo dell'esilio): 2x Avventatezza, 2x Supporto, 1x Concentrazione. Mescola insieme tutte le carte abilità di partenza rimaste di entrambi i famiglie, poi sceglie 1 suo famiglia e rimette il suo nuovo mazzo delle abilità nel portamazzo di quel famiglia.
 - ◆ **4 famiglie**, prende le carte abilità di partenza di tutti i famiglie ed esilia le carte seguenti: 4x Avventatezza, 4x Supporto, 2x Concentrazione. Mescola insieme tutte le carte abilità di partenza rimaste di tutti e 4 i famiglie, poi sceglie 1 suo famiglia e rimette il suo nuovo mazzo delle abilità nel portamazzo di quel famiglia.
3. Regolare tutti i quadranti del tabellone laterale su 0.
4. Regolare il potere di ogni famiglia su 0 e la sua salute sul valore massimo (evidenziato in rosso).
5. Rimuovere la scheda dell'Epoca 1 dal diario della campagna e annotare nell'apposita casella quali giocatori controllano quali famiglie.
6. Annerire il cerchietto del primo luogo, etichettato con "INIZIO - CAPITOLO 1" sulla mappa di viaggio (che si trova sulla scheda dell'Epoca 1 del diario della campagna).
7. Continuare con le istruzioni di preparazione della partita alla pagina seguente.



Preparazione della Partita



Per preparare una partita di *Storie di Famigli*, svolgere i passi seguenti:

1. Collocare il libro dei luoghi e il dado destino al centro dell'area di gioco, lasciando spazio a sufficienza per tenere il libro aperto.
2. Collocare il tabellone laterale a destra del libro dei luoghi. (I quadranti sul tabellone laterale rimangono nella posizione in cui si trovavano alla fine dell'ultima sessione di gioco. Se questa è la prima partita di una campagna, regolarli su 0.)
3. Collocare la carta malcontento nell'apposito slot sul tabellone laterale.
4. Collocare la carta bambina dell'epoca attuale accanto al tabellone laterale.
5. Creare la pila degli artefatti radunando le carte oggetto artefatto a faccia in su. (Le carte oggetto artefatto hanno il simbolo  sul retro.)
6. Creare la pila delle fatiche radunando le carte abilità Fatica a faccia in su.
7. Mescolare tutte le altre carte abilità disponibili (quelle che non si trovano in un portamazzo) per formare il mazzo di allenamento e collocarlo a faccia in giù a portata di tutti i giocatori. Rivelare 4 carte dalla cima di quel mazzo e collocarle a faccia in su accanto a esso per formare la fila di allenamento.
8. Mescolare tutte le altre carte oggetto disponibili (quelle con il simbolo  sul retro e che non si trovano in un portamazzo) per formare il mazzo di fabbricazione e collocarlo a faccia in giù a portata di tutti i giocatori. Rivelare 4 carte dalla cima di quel mazzo e collocarle a faccia in su accanto a esso per formare la fila di fabbricazione.
9. Suddividere i vari segnalini in pile separate (la riserva) a portata di tutti i giocatori.
10. Ogni giocatore prende la carta, la plancia, la miniatura e il portamazzo di ognuno dei suoi famigli. (I quadranti sulla plancia famiglio rimangono nella posizione in cui si trovavano alla fine dell'ultima sessione di gioco. Se questa è la prima partita di una campagna, regolare il potere su 0 e la salute sul valore massimo.)
11. Ogni giocatore rimuove le carte abilità dai portamazzi dei suoi famigli, poi le mescola per formare il suo nuovo mazzo delle abilità e pesca fino a ottenere una mano di 5 carte.
12. Ogni giocatore rimuove le carte oggetto dai portamazzi dei suoi famigli, poi le equipaggia ai rispettivi famigli oppure le colloca nelle scorte dei rispettivi famigli. Se questa è la prima partita di una campagna, ogni famiglio avrà 1 solo oggetto (un'arma) che deve essere equipaggiato collocandolo a faccia in su accanto alla carta famiglio.
13. Se questa non è la prima partita di una campagna, nei portamazzi dei famigli ci saranno anche segnalini afflizione, marchi di devozione e/o segnalini risorsa. Qualsiasi segnalino afflizione o marchio di devozione viene applicato al famiglio corrispondente e qualsiasi segnalino risorsa appartiene a esso.
14. Un giocatore prende il diario della campagna e una matita. Quel giocatore si occuperà del diario della campagna come richiesto durante lo svolgimento del gioco.
15. A prescindere dal numero dei giocatori, ogni famiglio avrà il suo turno. Impostare l'ordine di turno nell'app selezionando il tasto "Ordine di Turno". In una campagna con 2 o 3 giocatori, fare in modo che i famigli controllati dallo stesso giocatore non abbiano turni consecutivi.
16. Consultare la mappa di viaggio sul diario della campagna. Individuare il codice accanto all'ultimo cerchietto annerito e inserirlo nell'app (disponibile su www.FamiliarTalesGame.com). Se questa è la prima partita della campagna, quel codice è "101"; altrimenti, sarà il codice numericamente più alto tra tutti i cerchietti già anneriti.

Viaggi e Luoghi

App di Storie di Famigli

Per giocare a *Storie di Famigli* non serve solo un libro, ma anche un'app (disponibile su www.FamiliarTalesGame.com) che svolge alcune delle funzioni di gioco per conto dei giocatori, lasciandoli liberi di giocare la partita e immergersi nella sua storia: un po' come l'incrocio tra un narratore e un game master automatizzato.

Durante l'avventura, ai giocatori vengono forniti dei codici numerici da inserire nell'app. Quando viene loro richiesto, essi inseriscono quei codici nel campo a disposizione sulla schermata principale dell'app e selezionano "Vai" per essere guidati attraverso scene di trama, istruzioni di gioco e persino scelte importanti da prendere.

L'app tiene anche traccia del famiglia attivo (il famiglia che sta effettuando il turno) e possiede un tasto "Pericolo" (usato per aggiungere o sottrarre pericolo quando vengono ottenuti dei simboli pericolo durante una prova di abilità), un tasto "Regolamento" (che permette di cercare velocemente le regole del gioco) e un tasto "Storia" (che permette di vedere i codici precedentemente inseriti dai giocatori).



Mappa di Viaggio

Storie di Famigli offre un'epica campagna narrativa che si svolge durante tre epoche diverse. Ogni epoca possiede la propria scheda del diario della campagna dove i giocatori registrano le informazioni riguardo al loro cammino e pianificano il loro progresso sulla mappa di viaggio. La mappa di viaggio di ogni epoca raffigura la regione di Principalia nella quale si svolge quell'epoca.

La mappa di viaggio di ogni epoca è formata da una raccolta di luoghi dotati di un nome e collegati tra loro dalle rotte di viaggio: si tratta dei luoghi importanti che i giocatori visiteranno nei loro viaggi.



All'inizio di ogni sessione di gioco, i giocatori inseriscono il codice corrispondente all'ultimo cerchietto annerito sulla mappa di viaggio. L'ultimo luogo visitato ha sempre il codice numericamente più alto tra tutti i cerchietti già anneriti; come già detto al paragrafo "Preparazione del Gioco",

se i giocatori sono alla loro prima partita, quel codice è "101". Dopo aver inserito il codice, la storia avrà inizio e l'app guiderà i giocatori con ulteriori istruzioni, che includeranno il programmare il cammino sulla mappa di viaggio e il visitare pagine specifiche del libro dei luoghi.

Libro dei Luoghi

Il libro dei luoghi è il posto dove si svolge buona parte dell'azione di una partita. Turno dopo turno, mentre si trovano su una pagina del libro dei luoghi, i giocatori esplorano, interagiscono, foraggiano e spesso combattono il male.

Quando l'app richiede di visitare una pagina nel libro dei luoghi, i giocatori devono rimuovere qualsiasi miniatura o segnalino dalla pagina attuale del libro dei luoghi (se si trovavano già su una pagina), aprire il libro alla nuova pagina, stenderlo sul tavolo e seguire le istruzioni della sezione Preparazione Iniziale.

Incontri Nemici

Nelle pagine del libro dei luoghi, i giocatori incontreranno spesso dei nemici. Ogni volta che viene loro richiesto di generare un incontro nemico, svolgere i passi seguenti:

1. L'app o il libro dei luoghi specifica quanti e quali nemici generare per un incontro. Prendere le miniature/pedine/segnalini di quei nemici.
2. A meno che non sia specificato diversamente, collocare quei nemici sulla casella entrata dei nemici sulla pagina della mappa. Se ci sono più caselle entrata dei nemici, distribuire i nemici il più equamente possibile tra ogni casella entrata dei nemici.
3. Esaminare la sezione Incontri della pagina. Se una qualsiasi delle miniature nemiche messe in gioco ha dei tracciati di salute in quella sezione, collocare 1 cubetto salute sulla casella numerata più alta di quei tracciati.
NOTA: La forma della base di ogni miniatura nemica coincide con quella di uno specifico tracciato di salute, in modo che i giocatori possano tenere sotto controllo la salute di ogni miniatura. Occasionalmente, verrà richiesto di generare un numero di nemici inferiore al numero di tracciati di salute di quel tipo di nemico: in questi casi, iniziare sempre dal tracciato di salute più in alto e scendere verso il basso, collocando le miniature con la forma della base che corrisponde a quei tracciati di salute.
4. Continuare a giocare. I turni dei nemici non vengono risolti finché ai giocatori non viene richiesto di farlo.

Quadranti

Alcuni effetti di gioco aumentano o riducono i valori dei quadranti sul tabellone laterale o su una plancia famiglia.

Questi valori non possono essere aumentati oltre il loro massimo, né essere ridotti al di sotto di 0.

Se un effetto sta per aumentare il valore di un quadrante che è già al suo massimo oppure sta per ridurre il valore di un quadrante che è già su 0, quell'effetto viene ignorato.

Libro dei Luoghi



Riposo Assicurato

6

13

AMAMENTO: 3

Preparazione Iniziale

- Collocare la neonata e i famigli sulla casella.
- Generare un incontro di 2 Servistracci.
- Dopo aver letto le sezioni Regole Speciali e Obiettivi di Vittoria, proseguire con il turno del prossimo famiglia.

Regole Speciali

- Scale:** Muoversi da una casella all'altra costa 1 punto movimento.
- Barricata:** Dopo che un'entrata è stata barricata, considerarla come una linea continua doppia invece di una linea tratteggiata.



- Finestra:** Solo i nemici e i famigli di taglia piccola possono muoversi attraverso quest'entrata.
- Barricata:** Per barricare quest'entrata, scartare 1 carta abilità e spendere 1 legno.



- Barricata:** Per barricare quest'entrata, scartare 1 carta abilità e spendere 2 legni.



- Lucernario:** Solo Lucella, gli Striscianti e gli Osservatori possono muoversi attraverso quest'entrata.

- Barricata:** Per barricare quest'entrata, tentare di spostare la pala del mulino effettuando una prova di forza con difficoltà 8.
- Successo:** Potere +1. L'entrata è barricata.

Incontri

Servustraccio

Taglia: Piccola • Bottino: Potere +1

Sparpagliamento: Quando un Servustraccio è scartato, se non era infiammato, generare un incontro di 3 Striscianti e collocarli sulla casella precedentemente occupata dal Servustraccio.

Traccianti di Salute (Servustraccio)

1 2

1 2

1 2

Osservatore

Taglia: Piccola • Bottino: Potere +1

Volante: Un Osservatore può attraversare le linee continue singole. Muovere un Osservatore attraverso una linea tratteggiata doppia costa 1 solo punto movimento.

Traccianti di Salute (Osservatore)

1 2 3

1 2 3

1 2 3

Strisciante

Taglia: Piccola • Bottino: Potere +1

Mente Alveare: Gli Striscianti che condividono la stessa casella si muovono e attaccano insieme come se fossero un singolo nemico.

*Il valore di attacco degli Striscianti è pari a 3 + il numero di Striscianti su quella casella.

Obiettivi di Vittoria

Per proseguire con l'avventura, i seguenti obiettivi devono essere completati.

- Barricare tutte e 3 le entrate.

Tutti i famigli e la neonata sono sulla casella.

Dopo che gli obiettivi sono stati completati, alla fine del turno di un famiglia, se tutti i famigli e la neonata sono sulla casella, è possibile lasciare questo luogo invece di selezionare il tasto "Fine Turno" nell'app.

Non appena viene lasciato questo luogo, leggere il brano 129.

Non ci sono uscite. Leggere la sezione Obiettivi di Vittoria per le informazioni su come proseguire.

Per tentare di accendere un falò, spendere 1 legno (collocandolo su questa casella) ed effettuare una prova di intuito con difficoltà.

Successo: Potere +1. Collocare 1 segno fuoco sotto al segnalibro legno. A questa casella si applica l'effetto di calore.

Calore: Mentre il falò è acceso, un famiglia su questa casella raddoppia l'ammontare di salute ottenuto giocando carte con effetti di icona cura. Se la neonata si trova su questa casella quando il falò viene acceso (o, altrimenti, la prima volta che la neonata viene mossa su questa casella e il falò è acceso), malcontento +2.

- Sezione Preparazione Iniziale:** Elenca le istruzioni su cosa devono fare i giocatori non appena raggiungono questa pagina, prima di iniziare a svolgere i loro turni.
- Sezione Regole Speciali:** Elenca le regole che esulano dalle regole del gioco standard e che si applicano solo a questa pagina. I giocatori dovrebbero leggere questa sezione prima di iniziare a svolgere i loro turni.
- Sezione Obiettivi di Vittoria:** Presente solo in alcune pagine, spiega ai giocatori cosa fare su quelle pagine per poter proseguire con l'avventura. I giocatori dovrebbero leggere questa sezione prima di iniziare a svolgere i loro turni.
- Caselle:** Le caselle sono definite da linee tratteggiate e linee continue. Ogni casella ha anche un puntino, approssimativamente al centro, usato per determinare la linea di vista.
NOTA: Non c'è alcun limite al numero di miniature che possono trovarsi sulla stessa casella.
- Caselle/Sezioni:** Quando un famiglia si muove su una casella con un simbolo ingranaggio, leggere la sezione corrispondente per le istruzioni su come interagire con quella casella.
- Sezione Incontri:** Se i famigli incontrano 1 o più nemici, le loro informazioni saranno elencate qui insieme ai traccianti che gestiscono la loro salute.
- Sezione:** Elenca le istruzioni per lasciare questo luogo e solitamente ha un simbolo corrispondente sulla pagina della mappa che indica dove i famigli devono raggrupparsi per andarsene.

- Casella/Sezione:** Quando un famiglia si muove su una casella con un simbolo falò, leggere la sezione corrispondente per le istruzioni su come accendere un falò e gli effetti di questa azione.
- Casella:** Durante la preparazione iniziale, ai giocatori viene richiesto di collocare i propri famigli su questa casella.
- Caselle:** Quando viene generato un incontro nemico, i nemici vengono collocati su queste caselle.
- Caselle:** Quando un famiglia si trova su una casella con un simbolo scoperto, può esplorare quel simbolo inserendo il codice di quel simbolo nell'app e risolvendo le istruzioni date dall'app stessa, da considerare rivolte a quel famiglia.
NOTA: Un famiglia non può interrompere un'azione per esplorare un simbolo. Esempio: Un giocatore non può giocare una carta per ottenere 2 punti movimento, muoversi di 1 casella, esplorare un simbolo e poi muoversi di 1 altra casella. Il giocatore deve invece terminare la propria azione di movimento (rinunciando all'altro punto movimento) prima di poter esplorare quel simbolo.
- Caselle Foraggio:** Questi simboli risorsa con dei cerchi attorno rappresentano le caselle dove i famigli possono foraggiare la risorsa indicata.
- Difficoltà di Foraggiamento:** Questo numero indica la difficoltà della prova di intuito richiesta per foraggiare su questa pagina.

Prove di Abilità

Nel corso della partita, i famigli dovranno effettuare numerose prove di abilità, ciascuna di esse composta da un tipo di abilità e un valore di difficoltà. Un giocatore può effettuare una prova di abilità con un famiglio che controlla solo se ha 1 o più carte abilità in mano. Per risolvere una prova di abilità con un famiglio che controlla, svolgere i passi seguenti:

Tipi di Abilità



Forza

Intuito

Agilità

Robustezza

1. Giocare le Carte

Giocare un qualsiasi numero di carte abilità dalla propria mano, una alla volta, collocandole a faccia in su di fronte a sé.

Mentre gioca ogni carta abilità, il giocatore risolve il suo effetto di icona, determinato dal simbolo nell'angolo in alto a sinistra di quella carta. Alcune carte hanno anche un effetto aggiuntivo che viene risolto se la carta viene giocata in un tipo specifico di prova di abilità.

Effetto di Icona



NOTA: Gli effetti delle carte preceduti dalla parola "Azione" o "Acquisizione" NON vengono innescati quando quelle carte vengono giocate in una prova di abilità. Quelle carte possono comunque essere giocate in una prova di abilità: l'effetto di azione speciale o di acquisizione viene semplicemente ignorato.

Effetti di Icona delle Carte Abilità

Ci sono due tipi di effetti di icona. Gli effetti di icona ! vengono innescati immediatamente senza alcuna carta aggiuntiva necessaria. Gli effetti di icona □ vengono innescati solo quando il giocatore ha una carta oggetto con un simbolo corrispondente.



Pericolo (!): Aumentare di 1 il pericolo nell'app.



Cura (!): Il famiglio ottiene 1 salute. (Non può essere aumentata oltre il suo massimo.)



Pesca (!): Il giocatore può acquisire 1 fatica (collocando 1 carta abilità Fatica nella sua pila degli scarti delle abilità) per pescare 1 carta.



Tiro Ripetuto (!): Dopo aver tirato il dado destino per questa prova di abilità, il giocatore può tirarlo di nuovo e considerare solo l'ultimo risultato ottenuto.



Unione (!): Se questa è una partita in solitario, pescare 1 carta. Altrimenti, questa carta può essere collocata a faccia in su davanti a sé quando un altro giocatore sta effettuando una prova di abilità per aiutarlo in quella prova.



Talento (□): Per ogni icona talento che è stata giocata, il giocatore può scegliere e risolvere 1 effetto con il simbolo corrispondente su una carta oggetto equipaggiata dal proprio famiglio.



L'effetto di talento ✂ di questo oggetto viene risolto due volte per ✂ +2.

2. Conteggiare l'Abilità

Dopo che il giocatore ha giocato tutte le carte abilità che desidera giocare (e qualsiasi altro giocatore ha giocato un qualsiasi numero di carte abilità con effetti di icona ⚡ per aiutarlo), sommare insieme:

1. I valori del tipo di abilità per il quale si sta facendo la prova su ognuna delle carte giocate. (Esempio: Se si sta effettuando una prova di forza 🔥, il giocatore somma tutti i valori di 🔥 sulle carte giocate.)
2. Qualsiasi bonus rilevante fornito dalle carte oggetto o dai marchi di devozione del famiglio che sta effettuando la prova.

3. Tirare e Risolvere

Tirare il dado destino.

- ◆ Se il giocatore ottiene un numero positivo, aggiungerlo al suo totale.
- ◆ Se il giocatore ottiene un numero negativo, sottrarlo dal suo totale.
- ◆ Se il giocatore ottiene un simbolo pericolo ☠, aumentare di 1 il pericolo ☠ nell'app.
- ◆ Se il giocatore ottiene un simbolo potere ⚡ e la prova ha successo, aumentare di 1 il potere del famiglio.

Se il totale è ora pari o superiore al valore di difficoltà della prova di abilità, il famiglio ha superato la prova e viene risolto l'effetto di successo della prova; altrimenti, viene risolto l'effetto di fallimento della prova. Se non è elencato alcun effetto di fallimento, fallire quella prova non ha alcun effetto negativo.

NOTA: Quando il gioco richiede ai giocatori di tirare il dado destino, identifica quali risultati del dado sono rilevanti e quali sono i suoi effetti. Qualsiasi altro risultato viene ignorato.



Erika sta effettuando una prova di forza con Ciottolo. Gioca 2 carte dalla sua mano per un totale di 3 🔥. Lorenzo la assiste giocando una carta ⚡ dalla sua mano, aggiungendo 2 🔥. Erika poi tira il dado destino e ottiene +2, portando il totale a 7 🔥.

4. Scartare

I giocatori scartano tutte le carte giocate nella prova di abilità (comprese le carte ⚡ giocate in aiuto). Le carte scartate vanno nella pila degli scarti delle abilità del giocatore corrispondente, accanto al proprio mazzo delle abilità.

PESCARRE CARTE ABILITÀ: Se un giocatore sta per pescare una carta abilità ma il suo mazzo delle abilità è esaurito, mescolare la sua pila degli scarti delle abilità per formare un nuovo mazzo delle abilità.

Turni dei Famigli

Turno del Famiglio

Dopo essere passati a una nuova pagina del libro dei luoghi e aver risolto la sezione Preparazione Iniziale di quella pagina, i giocatori iniziano a svolgere i turni con i loro famigli (l'app specifica il famiglio attivo a cui tocca giocare). Il turno di un famiglio è composto da due fasi che devono essere completate in ordine.

CONTROLLARE PIÙ DI 1 FAMIGLIO: Un giocatore che controlla più di 1 famiglio condurrà dei turni separati per ogni famiglio che controlla. Il giocatore usa 1 solo mazzo delle abilità e ha una sola mano di 5 carte abilità a prescindere da quanti famigli controlla. Qualsiasi carta abilità nella mano di un giocatore può essere usata da un qualsiasi famiglio da lui controllato.

1. Fase di Azione

Durante la Fase di Azione del famiglio che controlla, il giocatore può effettuare un qualsiasi numero di azioni. Ci sono diversi tipi di azioni che può effettuare:

- ◆ Movimento
- ◆ Foraggiamento
- ◆ Accudimento
- ◆ Equipaggiamento
- ◆ Attacco in Mischia
- ◆ Attacco a Distanza
- ◆ Scambio
- ◆ Fabbricazione
- ◆ Allenamento
- ◆ Azione Speciale

Queste azioni sono descritte in dettaglio all'inizio della prossima pagina.

2. Fase di Pesca

Il giocatore che controlla il famiglio pesca fino a tornare ad avere una mano di 5 carte.

Promemoria: Se un giocatore sta per pescare una carta abilità ma il suo mazzo delle abilità è esaurito, mescolare la sua pila degli scarti delle abilità per formare un nuovo mazzo delle abilità.

NOTA: Anche se un giocatore sta controllando più famigli, pesca comunque solo 5 carte.

Fine del Turno

Alla fine del turno di un famiglio, selezionare il tasto "Fine Turno" nell'app. L'app mostra quindi a quale famiglio tocca svolgere il turno, oppure farà risolvere ai giocatori degli effetti negativi (come, per esempio, risolvere un turno dei nemici) prima di passare al turno del famiglio successivo.

Più il pericolo ☠️ aumenta, più diventa probabile che i giocatori debbano risolvere degli effetti negativi.

Il pericolo non aumenta solo dopo aver ottenuto un simbolo ☠️ sul dado destino: altre regole speciali nel libro dei luoghi possono farlo aumentare, mentre alcune voci possono regolare il pericolo su un determinato valore.

Esempio: Turno di un Famiglio

1. Denise inizia il turno di Fiamma effettuando un'azione di movimento. Gioca 2 carte per un totale di 4 punti movimento 🐾 e ne usa 3 per muoverla di 3 caselle (1 punto movimento 🐾 per ogni linea attraversata).
2. Fiamma si trova su una casella foraggio, quindi Denise decide di effettuare un'azione di foraggiamento (foraggiare su questa pagina richiede una prova di intuito 🎲 a difficoltà 3). Gioca 1 carta che vale 2 🎲 e ottiene un +1 con il dado destino, portando il suo totale a 3 🎲. Visto che ha superato la prova di abilità, prende 1 segnalino cibo dalla riserva e copre il simbolo risorsa con un segnalino completato 🟢.
3. Denise decide di non effettuare altre azioni, quindi pesca fino a tornare a una mano di 5 carte e seleziona il tasto "Fine Turno" nell'app.

Azione di Movimento

Per effettuare un'azione di movimento con un famiglia che controlla, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Giocare un qualsiasi numero di carte abilità, collocandole a faccia in su di fronte a sé. Risolvere l'effetto di icona di ognuna di quelle carte mentre le si gioca, ma non risolvere alcun altro effetto di quelle carte né tirare il dado destino (non si tratta di una prova di abilità).
2. Sommare i punti movimento  forniti da ognuna di quelle carte.
3. Muovere il famiglia attraverso un numero di linee bianche tratteggiate pari o inferiore al numero di punti movimento  ottenuti. I famiglie non possono essere mossi attraverso le linee bianche continue.
4. Scartare tutte le carte giocate in quell'azione di movimento.

LINEE TRATTEGGIATE DOPPIE: Alcune caselle sono separate da due linee tratteggiate che scorrono parallele l'una all'altra. Per muoversi attraverso queste due linee sono richiesti 2 punti movimento .

NOTA: Due caselle separate da una linea tratteggiata doppia sono comunque adiacenti tra loro. Determinare la distanza tra due caselle **NON** equivale a determinare quanti punti movimento  sono richiesti per muoversi tra di esse.



Le caselle A, B e C sono tutte adiacenti tra loro. Muoversi dalla casella A alla casella B oppure dalla casella A alla casella C costa 2 punti movimento . Muoversi dalla casella B alla casella C costa 1 solo punto movimento .

Azione di Foraggiamento

Per effettuare un'azione di foraggiamento con un famiglia che controlla, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Quel famiglia deve trovarsi su una casella con 1 o più simboli risorsa scoperti.
2. Effettuare una prova di intuito . Il valore di difficoltà per quella prova di abilità si trova nell'angolo in alto a destra della pagina del libro dei luoghi attuale.
3. Se la prova ha successo, coprire 1 simbolo risorsa sulla casella del famiglia con un segnalino completato  e prendere 1 segnalino risorsa del tipo corrispondente dalla riserva. Se non ci sono segnalini risorsa corrispondenti nella riserva, quella risorsa non può essere foraggiata.

Azione di Accudimento

Per effettuare un'azione di accudimento con un famiglia che controlla, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Quel famiglia deve trovarsi su una casella con la bambina.
2. Consultare il quadrante del malcontento  e la carta malcontento (che si trovano sul tabellone laterale). Le istruzioni su come accudire la bambina e ridurre il malcontento si trovano sulla carta malcontento. Seguire le istruzioni corrispondenti al malcontento  attuale.
3. Se quelle istruzioni vengono completate con successo, ridurre di 1 il malcontento .



Lava la neonata.
Spendi 1  per ridurre il malcontento:  -1.

Ciottolo si trova sulla stessa casella del segnalino neonata, quindi Erika decide di effettuare un'azione di accudimento. Il malcontento attuale è pari a 3: Erika scarta 1 segnalino stoffa per farlo diventare pari a 2.

Azione di Equipaggiamento

Per effettuare un'azione di equipaggiamento con un famiglia che controlla, un giocatore deve prendere un qualsiasi numero di oggetti dalla scorta di quel famiglia ed equipaggiarglieli.

OGGETTI EQUIPAGGIATI: Per mostrare che un famiglia ha un oggetto equipaggiato, collocarlo a faccia in su accanto alla carta famiglia corrispondente.

Il bonus e l'effetto di un oggetto sono attivi solo quando questo è equipaggiato.

SCORTA: La scorta di un famiglia è una pila di carte a faccia in giù collocata vicino alla sua carta famiglia e contiene le carte oggetto che il famiglia ha acquisito ma che al momento non ha equipaggiato. Non c'è limite al numero di oggetti che possono trovarsi nella scorta di un famiglia.

LIMITI DI EQUIPAGGIAMENTO: Un famiglia può avere equipaggiati contemporaneamente un massimo di 1 arma (da mischia o a distanza), 1 armatura e 1 accessorio. Quando si equipaggia un'arma, un'armatura o un accessorio a un famiglia e quel famiglia ha già equipaggiato un oggetto dello stesso tipo, collocare l'oggetto attualmente equipaggiato nella scorta di quel famiglia a faccia in giù (così che non sia più equipaggiato) prima di equipaggiare il nuovo oggetto.

Non c'è limite al numero di consumabili che un famiglia può avere equipaggiati contemporaneamente.

Tipi di Oggetti

Arma



Distanza Mischia

Armatura



Accessorio



Consumabile



Azione di Attacco in Mischia

Per effettuare un'azione di attacco in mischia con un famiglia con un'arma da mischia  equipaggiata che controlla, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Bersagliare 1 nemico nella stessa casella di quel famiglia.
2. Effettuare una prova di forza . Il valore di difficoltà per quella prova di abilità è pari al valore di difesa  di quel nemico.
3. Se la prova ha successo, ridurre la salute del nemico bersaglio di un ammontare pari al valore di danni  sull'arma equipaggiata dal famiglia, più qualsiasi danno  bonus fornito dall'effetto di una carta abilità o di una carta oggetto.



1 Denise decide di effettuare un'azione di attacco in mischia bersagliando uno Sgradevole che si trova nella stessa casella del suo famiglia, Fiamma.

2 Effettua una prova di forza  giocando 2 carte abilità che valgono 5  e ottiene un +1 con il dado destino, portando il suo totale a 6  e superando il valore di difesa di 5 dello Sgradevole.

3 L'arma equipaggiata da Fiamma (Morso Feroce) ha un valore di danni pari a 1, quindi Denise muove il cubetto salute indietro di 1 casella sul tracciato di salute.

RIDURRE LA SALUTE DEI NEMICI:

I nemici con un valore di salute superiore a 1 possiedono un tracciato di salute stampato sulla pagina attuale del libro dei luoghi. Se un nemico non possiede un tracciato di salute, quel nemico ha un valore di salute pari a 1.

La forma della base di ogni miniatura nemica coincide con quella di uno specifico tracciato di salute, in modo che i giocatori possano tenere sotto controllo la salute di ogni miniatura.

Per ridurre la salute di un nemico, muovere verso sinistra il cubetto salute sul suo tracciato di salute dell'appropriato numero di caselle.

Se un cubetto salute sta per essere mosso verso sinistra e non ci sono caselle su cui muoverlo, il nemico a cui appartiene quel tracciato di salute è sconfitto.

NEMICO SCONFITTO: Quando un nemico viene sconfitto, svolgere i passi seguenti:

1. Rimuovere il suo cubetto salute dal suo tracciato di salute.
2. Rimuovere la sua miniatura dalla pagina della mappa.
3. Il famiglia che lo ha sconfitto ottiene il bottino posseduto dal nemico.

Azione di Attacco a Distanza

Per effettuare un'azione di attacco a distanza con un famiglia con un'arma da mischia  equipaggiata che controlla, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Bersagliare 1 nemico che si trova in linea di vista di quel famiglia.
2. Effettuare una prova di agilità . Il valore di difficoltà per quella prova di abilità è pari al valore di difesa  di quel nemico.
3. Se la prova ha successo, ridurre la salute del nemico bersaglio di un ammontare pari al valore di danni  sull'arma equipaggiata dal famiglia, più qualsiasi danno  bonus fornito dall'effetto di una carta abilità o di una carta oggetto.



1 Lorenzo decide di effettuare un'azione di attacco a distanza bersagliando uno Sgradevole che si trova in linea di vista del suo famiglia, Raganello.

2 Effettua una prova di agilità  giocando 3 carte abilità che valgono 5  e ottiene un +2 con il dado destino, portando il suo totale a 7 .

4 L'arma equipaggiata da Raganello (Lingua Sferzante) ha un valore di danni pari a 1, quindi Lorenzo muove il cubetto salute indietro di 1 casella sul tracciato di salute.

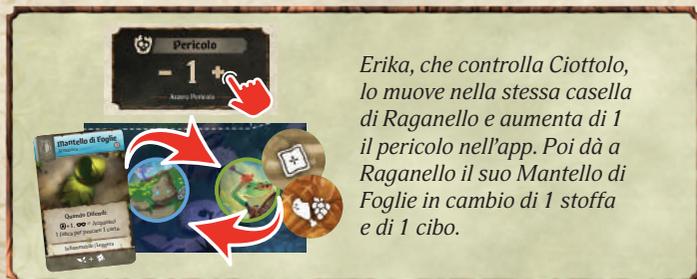
LINEA DI VISTA: Ogni casella su una pagina della mappa ha un puntino stampato approssimativamente al suo centro. Un attaccante considera il suo bersaglio in linea di vista se è possibile disegnare una linea immaginaria dal puntino sulla casella dell'attaccante al puntino sulla casella del bersaglio senza attraversare linee continue doppie.



Azioni

Azione di Scambio

Per effettuare un'azione di scambio con un famiglia, aumentare di 1 il pericolo  nell'app. Poi, quel famiglia può dare oggetti e risorse a qualsiasi famiglia che condivide la sua casella, così come ricevere oggetti e risorse dagli stessi famigli. Gli oggetti scambiati in questo modo devono essere equipaggiati immediatamente oppure collocati nella scorta del famiglia.



Erika, che controlla Ciottolo, lo muove nella stessa casella di Raganello e aumenta di 1 il pericolo nell'app. Poi dà a Raganello il suo Mantello di Foglie in cambio di 1 stoffa e di 1 cibo.

Azione di Fabbricazione

Per effettuare un'azione di fabbricazione con un famiglia che controlla, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Scegliere 1 carta dalla fila di fabbricazione.
2. Acquisire la carta scelta pagando il suo costo in risorse (che si trova in basso su quella carta), poi equipaggiarla al proprio famiglia oppure aggiungerla alla sua scorta.
3. Pescare 1 nuova carta dal mazzo di fabbricazione e aggiungerla alla fila di fabbricazione, sostituendo la carta appena acquisita. (Se il mazzo di fabbricazione è esaurito, mescolare la pila degli scarti di fabbricazione per formare un nuovo mazzo di fabbricazione.)

PAGARE I COSTI IN RISORSE: Per pagare il costo in risorse di una carta, rimettere i segnalini risorsa corrispondenti nella riserva. Se il famiglia non ha abbastanza risorse del tipo richiesto, la carta non può essere acquisita.



Erika decide di effettuare un'azione di fabbricazione. Sceglie lo Scudo Arcobaleno dalla fila di fabbricazione e paga il suo costo in risorse con 1 fungo e 1 stoffa, poi equipaggia lo scudo al suo famiglia e pesca 1 nuova carta da aggiungere alla fila di fabbricazione.

Azione di Allenamento

Per effettuare un'azione di allenamento con un famiglia che controlla, un giocatore svolge i passi seguenti:

1. Scegliere 1 carta dalla fila di allenamento.
2. Acquisire la carta scelta pagando il suo costo in potere , ossia riducendo il potere del famiglia di un pari ammontare. Se il famiglia non ha abbastanza potere, la carta non può essere scelta per un'azione di allenamento.
3. Risolvere ogni eventuale effetto di acquisizione sulla carta.
4. Collocare la carta scelta nella propria pila degli scarti delle abilità (a meno che non sia una carta Legame o Storia, vedere di seguito.)
5. Pescare 1 nuova carta dal mazzo di allenamento e aggiungerla alla fila di allenamento, sostituendo la carta appena acquisita. (Se il mazzo di allenamento è esaurito, mescolare la pila degli scarti di allenamento per formare un nuovo mazzo di allenamento.)



CARTE LEGAME E STORIA: Le carte Legame o Storia funzionano in modo diverso dalle altre carte nella fila di allenamento: possono essere acquisite solo da un famiglia specifico e ciascuna di esse descrive cosa fare dopo averla acquisita.

Azione Speciale

Le azioni speciali sono azioni disponibili solo in determinate occasioni e includono:

- ◆ Le azioni fornite da una carta abilità nella mano di un giocatore.
- ◆ Le azioni disponibili per rimuovere segnalini afflizione.
- ◆ Le azioni descritte sulle plance famiglia.
- ◆ Le azioni disponibili quando un famiglia si trova su una casella con un simbolo ingranaggio  o su una casella con un segnalino obiettivo  su di essa. Queste azioni sono sempre descritte nel libro dei luoghi.

AZIONI DELLE CARTE ABILITÀ: Alcune carte abilità hanno degli effetti preceduti dalla parola "Azione": si tratta di azioni speciali che un famiglia può effettuare giocando quella carta, risolvendo l'effetto di azione e poi scartando la carta. Quando viene giocata una carta come azione speciale per innescare l'effetto di azione di quella carta, quella carta non ha alcun altro effetto. Il suo effetto di icona NON viene innescato.

Alcune carte abilità possiedono delle azioni speciali che nominano uno specifico famiglia, come indicato dal testo della carta. Quegli effetti sono sempre risolti dal famiglia indicato, a prescindere da quale famiglia abbia giocato quella carta.

Turni dei Nemici

Turno dei Nemici

A volte l'app richiede ai giocatori di risolvere il turno dei nemici e fornisce loro una lista di passi da seguire. Quei passi spesso richiedono di muovere i nemici e di attaccare con essi.

NOTA: *A meno che non sia specificato diversamente, ogni volta che si parla di una "miniatura" nemica si considerano anche i nemici rappresentati da segnalini o pedine.*

Muovere un Nemico

Quando viene richiesto di muovere un nemico di un certo ammontare di punti movimento , i giocatori seguono le stesse regole di quando muovono un famigliaio.

Quando viene richiesto di muovere un nemico verso il famigliaio più vicino e ci sono più famigliai alla stessa distanza, i giocatori scelgono verso quale di essi muoverlo.

Attaccare con un Nemico

ATTACCO IN MISCHIA: Quando viene richiesto di effettuare un attacco in mischia con un nemico, quel nemico bersaglia 1 famigliaio nella sua stessa casella. Se condivide la casella con più famigliai, i giocatori scelgono quale di essi bersagliare.

ATTACCO A DISTANZA: Quando viene richiesto di effettuare un attacco a distanza con un nemico, quel nemico bersaglia 1 famigliaio in una casella diversa dalla sua e che si trova in linea di vista. Se più famigliai soddisfano questi criteri, i giocatori scelgono quale di essi bersagliare.

Difendere con un Famigliaio

Quando un famigliaio viene bersagliato da un attacco, se il giocatore che lo controlla ha 1 o più carte abilità nella sua mano, può difendere seguendo i passi seguenti:

1. Effettuare una prova di robustezza  con quel famigliaio. Il valore di difficoltà per quella prova di abilità è pari al valore di attacco in mischia  di quel nemico (se si tratta di un attacco in mischia) oppure al suo valore di attacco a distanza  (se si tratta di un attacco a distanza).
2. Se la prova ha successo, il famigliaio non perde alcuna salute. Se il famigliaio fallisce la prova di abilità, sottrarre il risultato della prova di abilità dal valore di attacco corrispondente del nemico e ridurre la salute del famigliaio della differenza.

Se un famigliaio non può difendere o sceglie di non farlo, ridurre la sua salute di un ammontare pari al valore di attacco corrispondente del nemico attaccante.

Famigliaio Sconfitto

Se la salute di un famigliaio raggiunge lo 0, quel famigliaio è stato sconfitto e fugge. Svolgere i passi seguenti:

1. Rimuovere la miniatura di quel famigliaio dalla mappa e collocarla sulla sua carta famigliaio.
2. Sventura  +2.
3. Acquisire 2 fatiche.
4. Regolare la salute di quel famigliaio sul suo valore massimo.
5. Quel famigliaio diventa ferito (collocare 1 segnalino afflizione ferito sulla sua carta famigliaio).

RIENTRARE IN GIOCO: All'inizio del turno successivo del famigliaio sconfitto, il giocatore che lo controlla lo fa rientrare in gioco collocando la sua miniatura su una qualsiasi casella che contiene un altro famigliaio. Se non ci sono altri famigliai in gioco, lo colloca su una casella  o su una casella .

Carte Abilità Fatica

In aggiunta alle carte abilità standard, c'è anche una pila delle fatiche che contiene le carte abilità Fatica a faccia in su. Quando a un giocatore viene richiesto di acquisire 1 o più fatiche, egli le pesca dalla pila delle fatiche e le colloca nella propria pila degli scarti delle abilità. Quando viene giocata una carta Fatica, invece di scartarla normalmente, rimetterla a faccia in su nella pila delle fatiche.

NOTA: *Se un giocatore sta per acquisire 1 o più fatiche ma la pila delle fatiche è esaurita, quel giocatore non acquisisce alcuna fatica.*

Terminare una Partita

Alla fine di ogni capitolo, l'app guida i giocatori attraverso un processo passo dopo passo per salvare i loro progressi nella storia e prepararli alla prossima partita. Alla fine del 3° e del 6° capitolo, i giocatori avranno completato un'epoca e l'app fornirà loro dei passi aggiuntivi.

Salvare i Progressi

Durante ogni capitolo, di tanto in tanto l'app chiederà ai giocatori se vogliono salvare la partita e riprenderla successivamente. Questo di solito si verifica in occasione di un naturale punto di sosta dell'avventura, e permette di avere una sorta di controllo sulla durata della sessione di gioco. Se i giocatori scelgono di salvare la partita, l'app li guiderà attraverso un processo passo dopo passo per preservare i loro progressi fino alla prossima sessione di gioco.

Afflizioni e Marchi di Devozione

Afflizioni

Alcuni effetti di gioco fanno sì che un famiglia o un nemico diventi atterrato, avvelenato, ferito, infiammato o intrappolato. Quando questo si verifica, collocare il segnalino afflizione corrispondente sulla carta di quel famiglia oppure sotto la miniatura di quel nemico. Quando la riserva di un certo tipo di segnalino afflizione è esaurita, quel tipo di segnalino afflizione non può più essere ottenuto.



ATTERRATO: Quando una miniatura diventa atterrata, collocarla distesa su un fianco. La volta successiva che quella miniatura si muove, 2 suoi punti movimento  devono essere usati per farla rialzare prima che possa muoversi. I nemici rappresentati da segnalini non possono diventare atterrati.



AVVELENATO: All'inizio del turno di una miniatura avvelenata, ridurre di 1 la sua salute e tirare il dado destino. Se viene ottenuto un numero positivo, rimuovere questa afflizione. Se viene ottenuto un risultato , pericolo  +1.

Quando la salute di una miniatura avvelenata aumenta, rimuovere questa afflizione da essa.



FERITO: Ogni volta che una miniatura ferita perde 1 o più salute, perde 1 salute aggiuntiva.

Quando la salute di una miniatura ferita aumenta, rimuovere questa afflizione da essa.



INFIAMMATO: Quando un famiglia diventa infiammato, esiliare ogni oggetto con la parola chiave Infiammabile equipaggiato a esso.

All'inizio del turno di una miniatura infiammata, ridurre di 1 la sua salute e tirare il dado destino. Se viene ottenuto un numero positivo, rimuovere questa afflizione. Se viene ottenuto un risultato , pericolo  +1.

Se una miniatura infiammata entra in una casella acqua, rimuovere questa afflizione da esso. Come azione, un famiglia infiammato può effettuare una prova di robustezza  con difficoltà 4.

Successo: Rimuovere questa afflizione.



INTRAPPOLATO: Una miniatura intrappolata non può muoversi dalla sua casella attuale. Ogni volta che una miniatura intrappolata perde 1 o più salute, perde 1 salute aggiuntiva.

Come azione, un famiglia intrappolato può effettuare una prova di forza  con difficoltà 4.

Successo: Rimuovere questa afflizione.

Marchi di Devozione

Alcuni effetti di gioco permettono a un famiglia di ottenere un marchio di devozione. Quando ciò accade, il giocatore che lo controlla sceglie 1 segnalino marchio di devozione e lo colloca sulla carta famiglia corrispondente. Ci sono quattro tipi diversi di marchi di devozione, che corrispondono ai quattro tipi diversi di abilità: forza, intuito, robustezza e agilità. Mentre un famiglia possiede un marchio di devozione, aggiunge +1 a tutte le prove di abilità del tipo corrispondente.



NOTA: Quando la riserva di un certo tipo di marchio di devozione è esaurita, quel tipo di marchio di devozione non può più essere ottenuto.

Riconoscimenti

Game Design

Jerry Hawthorne

Produzione

Colby Dauch

Testi

Mr. Bistro

Illustrazioni

Vanessa Morales, Tregis,
JJ Ariosa, Fajareka Setiawan,
Dan Smith

Sculture

Chad Hoverter

Progetto Grafico

Kendall Wilkerson,
David Richards

Revisione

Bryan Gerding

Edizione Italiana

Traduzione

Lorenzo Fanelli,
Denise Venanzetti

Revisione

Luca Baboni,
Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico

Mario Brunelli

Direzione Editoriale

Massimo Bianchini



www.PlaidHatGames.com

© 2021 Plaid Hat Games. Familiar Tales, Plaid Hat Games e il logo Plaid Hat Games sono TM di Plaid Hat Games, 1172 St. Rt. 96, Ashland, OH 44805. *Storie di Famigli* 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.

Merilio e i Suoi Famigli

Il regno di Principalia aveva ospitato un considerevole numero di maghi nel corso delle sue interminabili ere. In alcuni periodi i maghi erano rari, mentre in altri erano numerosi, ma mai così numerosi da non attrarre parecchia attenzione a causa della loro singolare stranezza. Alcuni erano dei famosi praticanti delle arti magiche, come Madama Dodia di Mundu oppure Feloro, il Conte di Rubino. Questi maghi avevano guadagnato molto rispetto e ammassato considerevoli fortune con i loro divertenti spettacoli pieni di sfarzi, illusioni e bagliori scintillanti. La maggior parte dei maghi, tuttavia, preferiva una tranquilla vita di studio e contemplazione, poiché il peso del loro potere mistico era considerevole. Merilio era uno di questi.

In gioventù era noto come Mastro Merilio, consigliere del re di Principalia. Dopo un pensionamento forzato, però, fu soddisfatto di diventare il semplice vecchio Merilio, un recluso che viveva in una modesta casetta di campagna a sud del Fiume Argentino. E questo è tutto ciò che è necessario sapere su di lui, poiché questa non è la sua storia. No, questa è una storia di famigli; più precisamente, è la storia dei quattro famigli che vivevano con Mastro Merilio.

Che cos'è un famiglio? I famigli sono folletti, spiritelli, fate o cose del genere collegati a un mago attraverso un vincolo magico. Naturalmente ci sono dei dettagli stregoneschi riguardo questi vincoli, ricchi di clausole e sottoclausole contrattuali, ma è tutta roba magica segreta e anche terribilmente noiosa. La cosa interessante riguardo ai famigli in questione era il fatto che fossero in quattro, quando la maggior parte dei maghi ne possiede solo uno. La maggioranza dei famigli si lega a un mago per amore e gratitudine, e questo è precisamente il motivo per cui i nostri famigli arrivarono a vincolarsi a Merilio. Ognuno di essi giunse in cerca di aiuto e lui, essendo insolitamente di cuore tenero per un mago, li accolse con gioia. Ognuno dei famigli aveva un legame unico e speciale con Merilio, nonché il suo ruolo speciale da ricoprire nella sua casetta di campagna.

Lucilla era una fata fiammiferina e aiutava Merilio a soddisfare la sua sete di conoscenza, anche di quella più ignota. Teneva le pergamene arrotolate e i libri impilati, gli puliva gli occhiali, riempiva i calamai e spolverava i suoi artefatti... e, cosa ancora più importante, illuminava la sua casetta di campagna e si occupava delle candele fino a tarda notte, quando Merilio si concentrava sullo studio. Tutto questo potrebbe sembrare noioso ai più, ma per una fata fiammiferina era una delizia. Merilio adorava il cuore tenero di Lucilla e le affidò molto più potere magico rispetto a tutti i famigli che aveva avuto fino a quel momento.

Ciottolo era un golem tenuto insieme dalla magia. Merilio lo creò dalla natura stessa come aiuto per costruire la sua casetta di campagna, ma il mago intravide in esso una scintilla di vita e scelse di renderlo un suo silenzioso compagno. In parte pianta, in parte roccia, Ciottolo era l'espressione stessa della terra vivente. Trasportava i carichi pesanti, costruiva e riparava i mobili e lo steccato, si occupava persino del giardino del mago. Forse il suo più grande dono era la predisposizione ad ascoltare le sconclusionate e noiose storie di Merilio, nonché le sue preoccupazioni e le sue insignificanti lamentele. Ciottolo era un ottimo ascoltatore: qualsiasi segreto era al sicuro con il golem.

Fiamma, lo spirito volpino, fu trovata da Merilio mezza assiderata e lontana da casa. Il mago la riscaldò e curò le sue ferite, ma, una volta che fu di nuovo in grado di andare a caccia, ella scelse di rimanere come suo famiglio, guadagnandosi il rispetto di Merilio cacciando piccoli animali come fagiani, quaglie e persino qualche lepore di tanto in tanto. Fiamma era la fiera guardiana della sua nuova famiglia: pretendeva di scortare il mago in ogni escursione, proteggendo persino la sua dispensa dai ratti abbastanza stolti da osare sfidarla.

Raganello non era una semplice rana. Nella sua vita precedente era stato un noto brigante, ma un giorno si spinse troppo in là: una strega lo tramutò in rana a causa dei suoi misfatti, e per l'anfibio fu molto faticoso sopravvivere nella sua nuova posizione nella catena alimentare. Merilio riconobbe l'umano trasformato per quello che era e lo prese sotto la sua ala mosso dalla pietà. Raganello non era di molto aiuto in casa, ma il mago lo trovava allegro e divertente: egli cantava, raccontava storie e insegnava agli altri famigli il mondo degli umani dalla prospettiva di qualcuno che aveva amato essere umano più di ogni altra cosa.

Insieme non erano solo dei famigli: erano una famiglia, e come ogni famiglia si prendevano cura l'uno dell'altro e si coprivano le spalle a vicenda. Ed è così che iniziano tutte le belle storie: con una famiglia.

Consultazione Rapida

Afflizioni

Alcuni effetti di gioco fanno sì che un famiglia o un nemico diventi atterrato, avvelenato, ferito, infiammato o intrappolato. Quando questo si verifica, collocare il segnalino afflizione corrispondente sulla carta di quel famiglia oppure sotto la miniatura di quel nemico. Quando la riserva di un certo tipo di segnalino afflizione è esaurita, quel tipo di segnalino afflizione non può più essere ottenuto.



ATTERRATO: Quando una miniatura diventa atterrata, collocarla distesa su un fianco. La volta successiva che quella miniatura si muove, 2 suoi punti movimento devono essere usati per farla rialzare prima che possa muoversi. I nemici rappresentati da segnalini non possono diventare atterrati.



AVVELENATO: All'inizio del turno di una miniatura avvelenata, ridurre di 1 la sua salute e tirare il dado destino. Se viene ottenuto un numero positivo, rimuovere questa afflizione. Se viene ottenuto un risultato +1.

Quando la salute di una miniatura avvelenata aumenta, rimuovere questa afflizione da essa.



FERITO: Ogni volta che una miniatura ferita perde 1 o più salute, perde 1 salute aggiuntiva.

Quando la salute di una miniatura ferita aumenta, rimuovere questa afflizione da essa.



INFIAMMATO: Quando un famiglia diventa infiammato, esiliare ogni oggetto con la parola chiave Infiammabile equipaggiato a esso.

All'inizio del turno di una miniatura infiammata, ridurre di 1 la sua salute e tirare il dado destino. Se viene ottenuto un numero positivo, rimuovere questa afflizione. Se viene ottenuto un risultato +1.

Se una miniatura infiammata entra in una casella acqua, rimuovere questa afflizione da esso. Come azione, un famiglia infiammato può effettuare una prova di robustezza con difficoltà 4.

Successo: Rimuovere questa afflizione.



INTRAPPOLATO: Una miniatura intrappolata non può muoversi dalla sua casella attuale. Ogni volta che una miniatura intrappolata perde 1 o più salute, perde 1 salute aggiuntiva.

Come azione, un famiglia intrappolato può effettuare una prova di forza con difficoltà 4.

Successo: Rimuovere questa afflizione.

Fasi di un Turno

Il turno di un giocatore consiste in queste 2 fasi:

1. **FASE DI AZIONE:** Effettuare un qualsiasi numero di azioni.
2. **FASE DI PESCA:** Pescare fino a tornare ad avere una mano di 5 carte abilità. Dopo avere risolto entrambe le fasi, selezionare il tasto "Fine Turno" nell'app.

AZIONI DISPONIBILI

- ◆ **Accudimento** – Ridurre il malcontento
- ◆ **Allenamento** – Ottenere 1 nuova carta abilità
- ◆ **Attacco a Distanza**
- ◆ **Attacco in Mischia**
- ◆ **Azione Speciale** – Fornita da una carta abilità, dalla plancia famiglia, dalle afflizioni, dal libro dei luoghi o dall'app
- ◆ **Equipaggiamento**
- ◆ **Fabbricazione** – Fabbricare 1 nuovo oggetto
- ◆ **Foraggiamento** – Prendere risorse
- ◆ **Movimento**
- ◆ **Scambio** – Condividere risorse e oggetti

Effetti di Icona delle Carte Abilità



Pericolo (!): Aumentare di 1 il pericolo nell'app.



Cura (!): Il famiglia ottiene 1 salute. (Non può essere aumentata oltre il suo massimo.)



Pesca (!): Il giocatore può acquisire 1 fatica (collocando 1 carta abilità Fatica nella sua pila degli scarti delle abilità) per pescare 1 carta.



Tiro Ripetuto (!): Dopo aver tirato il dado destino per questa prova di abilità, il giocatore può tirarlo di nuovo e considerare solo l'ultimo risultato ottenuto.



Unione (!): Se questa è una partita in solitario, pescare 1 carta. Altrimenti, questa carta può essere giocata a faccia in su davanti a sé quando un altro giocatore sta effettuando una prova di abilità per aiutarlo in quella prova.



Talento (□): Il giocatore può innescare un effetto con il simbolo corrispondente su una carta oggetto equipaggiata dal proprio famiglia.