



STRANGER THINGS



NETFLIX

- IL SOTTOSOPRA -
Regolamento



CAPITOLI

INTRODUZIONE.....	2
PANORAMICA.....	2
RICONOSCIMENTI.....	2
CONTENUTO.....	3
CONCETTI BASE.....	4
• TABELLONE.....	4
• PERSONAGGI E PLANCE PERSONAGGIO.....	5
• CARTE AZIONE.....	5
• CARTE SCENA.....	5
• SEGNALINI LIVELLO.....	6
• PILE.....	6
• NEMICI.....	7
• CARTE ALLEATO.....	7
• CARTE OGGETTO.....	7
• POTERI DI UNDCI.....	7
PREPARAZIONE DELLA STAGIONE 1.....	8
PREPARAZIONE DELLA STAGIONE 2.....	9
SVOLGIMENTO DEL GIOCO.....	10
1. MUOVERSI.....	10
2. EFFETTUARE L'AZIONE.....	10
3. RIFORNIRE LA MANO.....	10
4. RIVELARE LE SCENE.....	11
<i>Generare i Democani</i>	11
VINCERE O PERDERE.....	11
AZIONI.....	11
• AZIONI INCONTRASTATE.....	11
<i>Calmars e Calmars +2</i>	11
<i>Ottenere Oggetto e Ottenere Oggetto +2</i>	12
<i>Raccogliere Informazioni</i>	12
• AZIONI CONTRASTATE.....	13
<i>Reclutare un Alleato</i>	13
<i>Aiutare Undici</i>	13
<i>Indagare nel Laboratorio</i>	13
<i>Salvare Will</i>	13
<i>Combattere</i>	14
<i>Rimuovere Tralci</i>	15
<i>Chiudere il Portale</i>	15
RIASSUNTO.....	16



INTRODUZIONE

6 novembre 1983 – Hawkins, Indiana.

Dopo una lunga sessione di GDR di 10 ore, il giovane Will Byers scompare mentre sta attraversando con la sua bici i campi tra Cornwallis e Kerley (o Bosco Atro, come viene chiamato dal suo gruppo di amici). Questo terrificante evento innesca una serie di inquietanti episodi nella piccola città. L'inspiegabile suicidio di Benny Hammond, strane telefonate e luci intermittenti nella casa dei Byers, la presunta fuga da casa di Barbara Holland, e l'improvvisa apparizione di Undici, una ragazzina con la testa rasata e poteri paranormali, in apparenza collegata all'ambiguo Laboratorio di Hawkins.

Poco a poco, nuovi frammenti di questo mistero soprannaturale iniziano a rivelarsi, mandando per sempre sottosopra le vite di alcuni dei residenti di Hawkins.

PANORAMICA

Stranger Things: Il Sottosopra è un gioco collaborativo in cui da 2 a 4 giocatori interpretano il ruolo dei protagonisti della serie. All'inizio della partita, i giocatori scelgono un Personaggio e 1 delle 2 Stagioni da giocare, ognuna con la propria plancia, azioni e set unici di carte. I Personaggi usano le carte Azione per muoversi tra gli iconici Luoghi di Hawkins, ottenere Oggetti, controllare la propria Paura e battere il valore delle pile di segnalini per poter ottenere Alleati, fuggire da un'agenzia governativa segreta, aiutare Undici ed essere aiutati dai suoi Poteri, nonché combattere gli orrori provenienti dal Sottosopra. Essi effettueranno le loro azioni in una serie di turni, fino a raggiungere il loro obiettivo finale: fermare le forze del Sottosopra e salvare Will... o finire terrorizzati a morte nel provarci!

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Rob Daviau
SVILUPPATORE CAPO: Leo Almeida
SVILUPPO: Jordy Adan, Noah Cohen e Brian Neff
CAPO DELLA PRODUZIONE: Isadora Leite
PRODUZIONE: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan e Gregory Varghese
REVISIONE: Robert Fulkerson e Jason Koepp
DIREZIONE ARTISTICA: Mathieu Harlaut
ILLUSTRAZIONI: Giovanna Guimarães
ILLUSTRAZIONI DEL TABELLONE: Henning Ludvigsen
COLORI DELLA COPERTINA E DEL RETRO DELLE CARTE: Giorgia Lanza
SCULTURE: Irek Zieliński
PROGETTAZIONE SCULTURE: Vincent Fontaine e Aragorn Marks
RENDERING: Edgar Ramos
DIREZIONE DEL PROGETTO GRAFICO: Louise Combal
PROGETTO GRAFICO: Marc Brouillon e Júlia Ferrari
LICENSING:
CMON: Geoff Skinner
NETFLIX: Aristides "Arrow" Membreno
EDITORE: David Preti
PLAYTESTING: Rafael Assaf, Davi Augusto, Euclides Cantidiano e Felipe Galeno

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE: Denise Venanzetti
REVISIONE: Aurora Casaro, Sara Conato
ADATTAMENTO GRAFICO: Ilaria Borza
DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini

© 2023 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso specifico. STRANGER THINGS™/© Netflix. Usati sotto licenza. CMON e il logo CMON sono marchi registrati di CMON Global Limited.



NETFLIX

CONTENUTO

6 PERSONAGGI



Lucas Sinclair



Mike Wheeler



Dustin Henderson



Jim Hopper



Nancy Wheeler



Joyce Byers



1 Indicatore Undici

7 NEMICI



Demogorgone



4 Democani



2 Pedine Pattuglia

1 Tabellone a Due Lati



25 Carte Scena - Stagione 1

8 Carte Alleato - Stagione 1



6 Pance Personaggio



27 Carte Scena - Stagione 2

8 Carte Alleato - Stagione 2



15 Carte Oggetto



48 Carte Azione



77 Segnalini Livello a Due Lati



4 Indicatori Paura



2 Basi di Plastica

CONCETTI BASE

TABELLONE

Ogni Stagione del gioco è rappresentata da un lato diverso del tabellone. I tabelloni mostrano Hawkins nella parte superiore e nella parte inferiore il Sottosopra (Stagione 1) oppure il Sistema di Tunnel (Stagione 2). Anche se ogni lato è diverso, entrambi condividono gli stessi elementi base:

- **Stagione:** Indica la Stagione del rispettivo tabellone.
- **Luoghi:** Luoghi iconici della serie. Ogni Luogo è associato ad almeno 1 azione.

• **Azione Luogo:** Azioni che possono essere effettuate in quel Luogo. A seconda del tipo di azione, può avere degli slot associati o meno (vedere pagina 11).

• **Slot segnalino Livello:** Gli slot per i segnalini Livello associati a un'azione Luogo o a un Nemico (vedere pagina 6). Gli slot con indicata una dimensione della pila (numeri sugli slot) vengono riempiti durante la preparazione (vedere pagine 8 e 9).

• **Gruppo di slot:** Un gruppo di un qualsiasi numero di slot racchiusi in un riquadro e identificato per nome.

• **Caselle carte Alleato:** Caselle per le carte Alleato, sempre associate all'azione Reclutare un Alleato (vedere pagina 13) e a uno slot segnalino.

• **Poteri di Undici:** Poteri che possono essere attivati con l'azione Aiutare Undici (vedere pagina 13). Ogni potere ha la sua descrizione e uno slot segnalino associato.

• **Strade:** I Luoghi sono collegati da strade che i Personaggi e i Nemici utilizzano per muoversi. I Luoghi collegati direttamente dalle strade sono adiacenti l'uno all'altro. I Personaggi che si muovono attraverso determinate strade nel Sottosopra ottengono sempre 1 Paura (vedere pagina 10).

• **Tracciato Atto:** Determina il numero minimo di carte Scena che i giocatori rivelano alla fine del proprio turno (vedere pagina 11). L'indicatore sul tracciato avanza ogni volta che il mazzo Azione viene mescolato. Se l'indicatore dovesse mai avanzare oltre il 3° atto, la partita viene persa immediatamente (vedere pagina 11).



PERSONAGGI E PLANCE PERSONAGGIO

Ogni Personaggio ha un Luogo di partenza, un tracciato Paura, un movimento base e una capacità unica, tutti elencati sulla sua plancia Personaggio.

Undici non è un Personaggio e non è giocabile.

Tiene traccia degli atti sul tracciato Atto del tabellone e aiuta i Personaggi con i suoi Poteri (vedere pagina 7).

• **Luogo di Partenza:** Luogo da cui ogni Personaggio inizia la partita.

• **Movimento:** Il numero di Luoghi fino a cui il Personaggio può muoversi durante il suo turno. Il valore movimento di un Personaggio può essere aumentato utilizzando le carte Azione (vedere pagina 10).

• **Capacità:** Capacità unica di ogni Personaggio. A meno che non siano associate ad azioni specifiche o passi del turno (vedere pagina 10), le capacità sono sempre in effetto durante la partita.

• **Tracciato Paura:** Rappresenta quanto è spaventato un Personaggio. I Personaggi ottengono Paura man mano che la partita prosegue attraverso le carte Scena (vedere pagina 11), muovendosi attraverso le strade del Sottosopra, oppure se falliscono quando effettuano delle azioni contrastate (vedere pagina 13). Per ogni Paura ottenuta, fare avanzare l'indicatore Paura di 1 casella verso destra. Se 1 o più Personaggi raggiungono l'ultima casella del proprio tracciato, diventano Terrorizzati e la partita viene persa immediatamente.



Nome

Luogo di Partenza

Movimento

Capacità

Tracciato Paura

CARTE AZIONE

Le carte Azione rappresentano la determinazione dei Personaggi. I Personaggi utilizzano le carte Azione per aumentare il proprio movimento ed effettuare azioni. I giocatori possono mostrare o discutere delle loro carte Azione in qualsiasi momento. Ogni carta Azione può avere fino a 3 diversi effetti:

• **Icona Amici:** Presente su alcune carte. Ogni aggiunge +1 al valore azione totale del Personaggio se questo si trova nello stesso Luogo con almeno 1 altro Personaggio.

• **Valore Azione:** Presente su tutte le carte. Il valore azione di ogni carta varia da 1 a 3. Il valore azione totale delle carte giocate da un Personaggio durante ogni passo del turno viene usato per determinare il suo movimento totale e il risultato dell'azione (vedere pagina 11).

• **Icona Pericolo:** Presente su alcune carte. Aumenta i pericoli a cui si sottopongono i Personaggi. I Personaggi pescano 1 carta Scena extra alla fine del proprio turno (vedere pagina 11) per ogni  che hanno giocato.



Icona Amici

Valore Azione

Icona Pericolo

CARTE SCENA

Le carte Scena rappresentano eventi pericolosi che i Personaggi si trovano ad affrontare. Ogni giocatore pesca carte Scena alla fine del suo turno e ne risolve gli effetti elencati. Le carte Scena possono far muovere Nemici, far ottenere Paura, rimuovere Alleati dalla partita, eliminare i Poteri di Undici e creare o far crescere le pile, tra gli altri effetti.

A meno che non venga specificato diversamente, se viene data una qualsiasi scelta su come risolvere gli effetti, è il giocatore attivo (il giocatore che sta svolgendo il suo turno in quel momento) a scegliere come procedere.

Ogni volta che l'effetto di una carta Scena fa muovere Nemici, essi prendono sempre il percorso più breve. Se ci sono più opzioni disponibili, è il giocatore attivo a sceglierne 1.



Nome della Scena

Effetto



SEGNALINI LIVELLO



I segnalini Livello (●) vengono collocati negli slot sul tabellone, creando delle pile a rappresentazione delle sfide che i Personaggi dovranno superare. Il retro di tutti i ● è lo stesso: blu con un punto esclamativo. Il fronte, invece, può essere di 2 diversi tipi:

- **Numerato:** Mostra un valore su sfondo rosso che varia da 0 a 5.
- **Demogorgone:** Mostra una testa di Demogorgone rossa senza alcun valore fisso. Il suo valore viene determinato dal numero di pile nel gruppo di slot Demogorgone (da 0 a 8). I segnalini Demogorgone vengono usati solo nella Stagione 1.

A meno che non sia specificato diversamente, i segnalini vengono sempre collocati a faccia in giù (con il lato blu verso l'alto) negli slot. Tuttavia, alcuni effetti di gioco potrebbero richiedere ai giocatori di rivelare dei segnalini. In questi casi, girare il ● in cima alla pila o alle pile indicate. Se il ● in cima è già rivelato, non succede nulla. Se un effetto di gioco richiede ai giocatori di guardare un ●, controllare il valore del segnalino o dei segnalini indicati e rimmetterli nelle loro pile nello stesso ordine di prima, senza rivelarli.

PILE



Le pile sono i ● impilati negli slot segnalino. Le pile possono contenere da 1 a 4 ● (gli slot vuoti **non** contano come pile). Durante la partita, i Personaggi usano le proprie carte Azione per battere il valore totale di pile specifiche e rimuoverle dal tabellone per poter effettuare azioni e vincere la partita (vedere pagina 11).

Alcune pile vengono create durante la preparazione (vedere le pagine 8 e 9), mentre altre vengono create tramite gli effetti delle carte Scena (vedere pagina 11).

Inoltre, nel corso della partita, altri segnalini possono essere aggiunti alle pile esistenti. A meno che non sia specificato diversamente, i ● vengono sempre aggiunti a faccia in giù in cima alla pila. Se una pila ha il segnalino in cima rivelato e devono essere aggiunti altri segnalini, collocare invece i nuovi ● a faccia in giù in fondo alla pila.

Esempio: Alla fine del suo turno, Nancy rivela la scena *Tralci in Crescita*, che le richiede di aggiungere 1 ● a ogni pila *Tralci*. La pila nei *Tunnel Occidentali* ha 4 segnalini, la pila nei *Tunnel Orientali* ha 1 segnalino, attualmente rivelato, e lo slot *Nido* è vuoto. Nancy quindi procede risolvendo la carta. Visto che la pila dei *Tunnel Occidentali* ha già raggiunto il limite di pila di 4 ●, Nancy rimette il segnalino nella riserva e ogni Personaggio in gioco (in questo caso, lei e Joyce) ottiene 1 Paura. Poi, colloca 1 ● a faccia in giù in fondo alla pila dei *Tunnel Orientali*, visto che quello in cima è rivelato. Nancy non può collocare un segnalino nel *Nido* perché non c'è una pila in quello slot.



NEMICI

I Nemici sono gli avversari che si muovono sul tabellone, minacciando i Personaggi. A meno che non sia specificato diversamente, i Personaggi non possono mai muoversi attraverso Luoghi con un Nemico. Tuttavia, se un Personaggio inizia il suo turno in un Luogo con un Nemico, può lasciare il Luogo. In aggiunta al bloccare il movimento, i Nemici possono anche costringere i Personaggi a ottenere Paura e scartare carte Azione attraverso gli effetti delle carte Scena (vedere pagina 5) e impedire ai Personaggi di effettuare azioni (vedere pagina 10).

Ogni Stagione ha i suoi Nemici specifici. Il Demogorgone e le Pattuglie vengono utilizzati nella Stagione 1. I Democani vengono utilizzati nella Stagione 2.

CARTE ALLEATO

Gli Alleati sono amici, membri della famiglia e conoscenze che possono essere reclutati tramite l'azione Reclutare un Alleato (vedere pagina 13) per assistere i Personaggi. Le carte Alleato vengono collocate casualmente nelle caselle Alleato sul tabellone. Sul fronte è indicato un valore (dimensione della pila) che corrisponde al numero di  da collocare nello slot segnalino associato. Ogni Stagione ha un set di 8 Alleati.

Una volta reclutati, gli Alleati vengono conservati al di sotto della plancia Personaggio e non vengono scartati quando vengono utilizzati. Ogni Personaggio può avere un qualsiasi numero di Alleati, con il solo limite del numero di carte Alleato per ogni Stagione. Gli Alleati non possono essere scambiati tra i Personaggi. Gli Alleati sono sempre in effetto durante la partita, a meno che non siano associati ad azioni o passi del turno specifici.



Nome dell'Alleato

Dimensione della pila

Effetto

CARTE OGGETTO

Gli Oggetti sono cose utili che forniscono supporto ai Personaggi, aggiungendo valori bonus che gli permettono di effettuare azioni specifiche (vedere pagina 10). Gli Oggetti vengono acquisiti da un mazzo di carte Oggetto tramite l'azione Ottenere Oggetto (vedere pagina 12). Una volta acquisiti, gli Oggetti vengono conservati al di sotto della plancia Personaggio e non vengono scartati quando vengono utilizzati. Ogni Personaggio può avere fino a 2 Oggetti ed entrambi possono essere utilizzati contemporaneamente dal Personaggio finché entrambi forniscono bonus all'azione che si sta effettuando in quel momento. A meno che non sia specificato diversamente, i Personaggi possono utilizzare solo i propri Oggetti, anche se condividono un Luogo con un altro Personaggio, e non possono scambiarseli tra loro.



Nome dell'oggetto

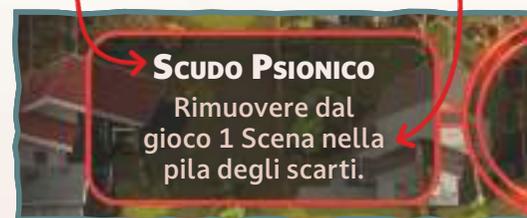
Valore del Bonus

POTERI DI UNDICI

Presenti sul tabellone con degli slot segnalino associati, i Poteri di Undici possono essere attivati tramite l'azione Aiutare Undici (vedere pagina 13) e fornire ai Personaggi potenti effetti. Ogni Potere può essere attivato solo 1 volta per partita. Quando attivato, tutti i  associati al Potere vengono rimessi nella riserva. **I Poteri senza una pila associata non possono essere attivati.**

Nome del Potere

Effetto



PREPARAZIONE DELLA STAGIONE 1

1. Collocare il tabellone nell'area di gioco con il lato Stagione 1 a faccia in su.
2. Prendere le carte Scena e le carte Alleato della Stagione 1 e mescolarle separatamente, formando mazzi individuali. Collocarli a faccia in giù accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.
3. Mescolare le carte Oggetto e le carte Azione separatamente, formando mazzi individuali. Collocarli a faccia in giù accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.
4. Mescolare tutti i segnalini numerati (esclusi i 5 segnalini Demogorgone) a faccia in giù creando una riserva accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.
5. Prendere 7 segnalini casuali dalla riserva senza rivellarli. Mescolarli con i 5 Demogorgone a faccia in giù. Poi, prendere questi segnalini e collocarli casualmente negli slot Salvare Will, creando 3 pile da 4 segnalini.
6. Prendere e collocare il numero indicato di segnalini a faccia in giù dalla riserva in tutti gli slot numerati del tabellone, creando delle pile (Poteri di Undici, Laboratorio di Hawkins, Pattuglie e gruppo di slot Demogorgone). Poi, rivelare i segnalini in cima alle pile di Hawkins.
7. Pescare e collocare 1 carta Alleato a faccia in su in entrambe le caselle Alleato Scuola e Casa dei Byers di Hawkins. Poi, collocare un numero di segnalini a faccia in giù nei loro slot associati, creando delle pile come indicato su ciascuna carta Alleato. Infine, rivelare i segnalini in cima alle pile.
8. Collocare il Demogorgone nel Luogo Scuola del Sottosopra.
9. Collocare 1 pedina Pattuglia nel Luogo Fortino Byers di Hawkins e 1 nel Laboratorio del Sottosopra. Assicurarsi che le pedine siano inserite nelle basi di plastica.
10. Ogni giocatore:
 - Sceglie 1 Personaggio e prende la sua miniatura, plancia Personaggio e 1 indicatore Paura. Rimettere i Personaggi, plance Personaggio e indicatori Paura non selezionati (se ce ne sono) nella scatola.
 - Colloca il suo Personaggio nel Luogo di partenza indicato sulla sua plancia.
 - Colloca il suo indicatore Paura sulla casella di partenza del tracciato Paura sulla sua plancia Personaggio.
 - Pesca 5 carte dalla cima del mazzo Azione.

NOTA: Se Lucas è in gioco, il suo giocatore prende anche 1 carta Oggetto dalla cima del mazzo Oggetto.

11. Collocare la miniatura di Undici sulla 1° casella del tracciato Atto sul tabellone.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una volta che i giocatori hanno scelto una Stagione da giocare, svolgono i propri turni in senso orario. Il giocatore che è andato in bici più di recente inizia per primo. Un giocatore che sta effettuando attualmente il proprio turno si chiama giocatore attivo.

Il turno di ogni giocatore prevede 4 passi, da effettuare in ordine:

1. Muoversi
2. Effettuare l'Azione
3. Rifornire la Mano
4. Rivelare le Scene

1. MUOVERSI

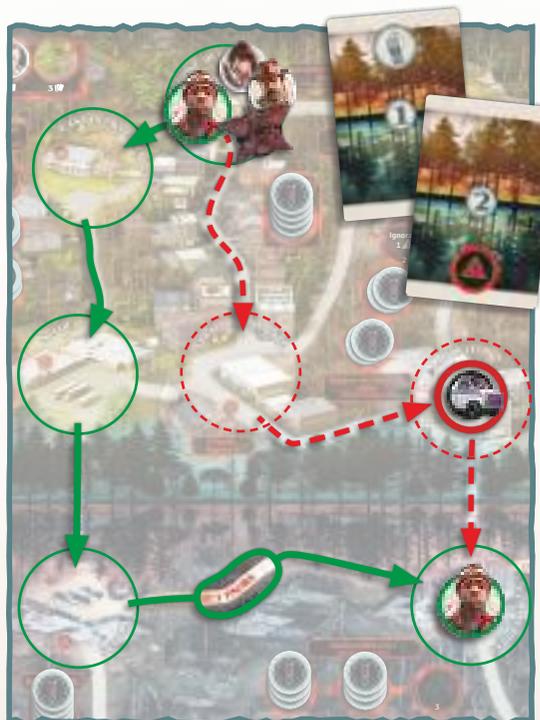
Il giocatore attivo può muovere il proprio Personaggio. Il valore movimento di un Personaggio (il numero di Luoghi che può attraversare) viene determinato dalla sua plancia e può essere aumentato giocando 1 o più carte Azione prima di muoversi. Sommare il valore delle carte giocate (se ce ne sono) al valore movimento base del Personaggio e muoversi attraverso le strade di un numero massimo di Luoghi pari al valore movimento totale. Conservare le carte giocate accanto alla plancia Personaggio per tenere traccia del numero di  giocate durante il turno.

Il giocatore può decidere di non usare il valore movimento totale. Tuttavia, qualsiasi valore movimento rimasto viene perso (non si conserva per i prossimi passi). Se, in un qualsiasi punto durante il suo movimento, il Personaggio entra in un Luogo con un Nemico, il suo movimento termina immediatamente e qualsiasi valore movimento rimasto viene perso. A meno che non sia specificato diversamente, i Personaggi possono lasciare i Luoghi con un Nemico solo se iniziano il proprio turno già nel loro stesso Luogo.

Una volta che il Personaggio raggiunge il Luogo prefissato, esaurisce il movimento oppure entra in un Luogo con un Nemico, il suo turno prosegue con il passo successivo.

PROMEMORIA: I Personaggi che si muovono su determinate strade che collegano i Luoghi del Sottosopra ottengono 1 Paura per ogni strada su cui si muovono.

Esempio: Lucas inizia il suo turno nel Luogo Stazione di Polizia con il Demogorgone, Hopper e Mike. Vuole raggiungere il Laboratorio del Sottosopra. Il cammino più breve e ideale richiederebbe 3 movimenti e non gli farebbe ottenere nessuna Paura. Tuttavia, c'è una Pattuglia nel Laboratorio di Hawkins, cosa che costringerebbe Lucas a terminare immediatamente il suo passo Muoversi senza raggiungere il Luogo prefissato. Gioca quindi 2 carte Azione: una carta di valore 1 con  e una di valore 2 con . Il suo valore movimento totale è 5: 1 movimento base del suo Personaggio più 4 (3 dai valori delle carte e 1 dal , visto che si trova in un Luogo con altri Personaggi). Decide di muoversi attraverso un percorso più lungo, utilizzando 4 dei 5 punti del valore movimento totale. Si ferma nel Laboratorio del Sottosopra, ottiene 1 Paura per essersi mosso attraverso una strada del Sottosopra e perde il resto del suo valore movimento (1).



2. EFFETTUARE L'AZIONE

Se il Personaggio termina il suo passo Muoversi in un Luogo **senza** un Nemico, il giocatore attivo può effettuare 1 azione elencata sul Luogo attuale del Personaggio (oppure, nel caso di Mike, la sua capacità). Le azioni permettono ai giocatori di ottenere Oggetti, reclutare Alleati, perdere Paura e attivare i Poteri di Undici, tra le altre opzioni. Effettuare un'azione Luogo è facoltativo.

Tuttavia, se il Personaggio termina il suo passo Muoversi in un Luogo con almeno 1 Nemico, non può effettuare l'azione Luogo. Invece, **deve** effettuare 1 azione Combattere (vedere pagina 14).

Per effettuare una qualsiasi azione, giocare almeno 1 carta Azione e aggiungere qualsiasi bonus dagli Oggetti, Alleati e/o capacità per determinare il **valore azione** totale. Conservare le carte giocate accanto alla plancia Personaggio, insieme alle carte giocate durante il passo Muoversi, se ce ne sono. Poi, effettuare l'azione (vedere pagina 11).

Una volta che il passo Effettuare l'Azione è completato, la partita prosegue con il passo successivo.



3. RIFORNIRE LA MANO

Il giocatore attivo pesca carte Azione dalla cima del mazzo fino ad avere 5 carte in mano. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo, mescolare le carte scartate nel mazzo, insieme alle carte separate accanto alla plancia Personaggio (assicurandosi prima di prendere nota del numero totale di  giocate) e muovere Undici di 1 casella verso destra sul tracciato Atto. Poi, il giocatore continua a rifornire la sua mano.

4. RIVELARE LE SCENE

Il giocatore attivo pesca e risolve le carte Scena. Determinare il numero di carte Scena da rivelare sommando al numero dell'atto in corso (1, 2 o 3) il numero totale di  sulle carte giocate durante il turno (da 0 a 5). Le carte Azione scartate da un effetto di gioco non contano per il numero di carte Scena da rivelare. Sottrarre dal totale qualsiasi bonus  che il giocatore attivo potrebbe avere (come gli slot vuoti del Laboratorio o alcuni effetti Alleato).

Poi, rivelandole dalla cima del mazzo Scena, risolvere 1 carta Scena alla volta. Scartare ogni Scena che viene risolta nella pila degli scarti. Se, in qualsiasi momento, viene rivelata una carta Scena Fine del Giorno, risolvere i suoi effetti e rimescolare la pila degli scarti delle carte Scena nel mazzo senza rivelare altre carte.

Una volta che il giocatore ha finito di rivelare le carte Scena, rivelando il numero totale richiesto oppure una carta Fine del Giorno, il suo turno è finito. Se il mazzo Azione non è stato mescolato durante il passo Rifornire la Mano, scartare le carte Azione giocate durante il turno in una pila degli scarti accanto al mazzo Azione. Poi, la partita prosegue con il giocatore successivo.

IMPORTANTE! Ogni volta che un effetto di gioco richiede ai giocatori di rimuovere una carta dal gioco, rimettere la carta nella scatola. La carta non sarà più disponibile per il resto della partita.

Esempio: Lucas ha giocato 1  durante il suo passo Muoversi e 1  durante la sua azione. Dovrebbe pescare 4 carte Scena, 1 per ogni  più 2, visto che Undici si trova sulla casella 2° atto.

Tuttavia, c'è 1 slot vuoto nel Laboratorio di Hawkins, cosa che gli permette di ignorare 1  e l'Agente Powell, che è suo Alleato, gli permette di ignorare 1 altra .



Quindi rivelerà e risolverà 2 Scene, 1 alla volta.



■ GENERARE I DEMOCANI

Durante la Stagione 2, le carte Scena possono generare dei Democani. Ogni volta che un Democane viene generato, creare 1 pila di 3  in uno slot Democane vuoto e collocare 1 miniatura Democane nel Luogo indicato prendendola dalla riserva. Se tutti i 4 Democani si trovano sul tabellone, non succede nulla. Risolvere gli altri effetti della carta, se ce ne sono.



VINCERE O PERDERE

Stranger Things: Il Sottosopra è un gioco collaborativo. I giocatori vincono o perdono come gruppo. Non appena i giocatori completano gli obiettivi seguenti, la partita termina immediatamente con una vittoria:

- **Obiettivo della Stagione 1:** Mettere in salvo Will rimuovendo tutte le pile dagli slot Salvare Will.
- **Obiettivo della Stagione 2:** Mettere in salvo Will e chiudere il Portale, in quest'ordine. Come prima cosa, rimuovere tutte le pile dagli slot Salvare Will. Poi, rimuovere la pila dal Portale.

I giocatori perdono immediatamente la partita se 1 o più Personaggi diventano Terrorizzati e/o se il mazzo Azione deve essere rimescolato mentre Undici si trova già sulla casella 3° atto.

AZIONI

Le azioni vengono effettuate dai Personaggi durante il loro turno, in base al Luogo in cui si trovano, alle capacità (nel caso di Mike), o alla presenza di Nemici. Ci sono 2 tipi di Azione:

INCONTRASTATA: I Personaggi risolvono l'azione senza alcun ostacolo.

CONTRASTATA: I Personaggi devono battere il valore totale delle pile per poter risolvere l'azione. Altrimenti, l'azione non può essere risolta e il Personaggio ottiene Paura.

AZIONI INCONTRASTATE

Ci sono 3 Azioni incontrastate, ognuna con effetti unici.

■ CALMarsi E CALMarsi +2

Perdere un ammontare di Paura pari al valore azione totale.

- **Luoghi:** Discarica e Fortino Byers di Hawkins (Stagione 1); Campo di Zucche (Stagione 2). Il Luogo Discarica aggiunge anche 2 al valore azione del Personaggio.

■ OTTENERE OGGETTO E OTTENERE OGGETTO +2

Pescare dalla cima del mazzo Oggetto un numero di carte Oggetto pari al valore azione. Sceglierne 1 da conservare e rimiscolare il resto nel mazzo. Tutti i Luoghi di Hawkins e il Laboratorio del Sottosopra permettono ai Personaggi di effettuare l'azione Ottenere Oggetto. Il Luogo Strada Principale aggiunge anche 2 al valore azione del Personaggio.

PROMEMORIA: I Personaggi possono conservare fino a 2 Oggetti alla volta. Se un giocatore sta per prendere un terzo Oggetto, deve sceglierne 1 da scartare.

Esempio: Nancy si trova nel Luogo Strada Principale. Gioca 1 carta con valore 3 e aggiunge 2 grazie al Luogo. Procedo pescando 5 carte Oggetto dalla cima del mazzo. Sceglie di conservare la Benzina e rimescola il resto delle carte nel mazzo.



■ RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Rivelare il in cima a un numero di pile pari al valore azione (se possibile).

• **Luoghi:** Stazione di Polizia (Stagione 1 e 2).

Esempio: Hopper si trova nel Luogo Stazione di Polizia. Gioca 2 carte: una con valore 1 e l'altra con valore 2.



Procedo rivelando i segnalini in cima a 3 diverse pile e scelgo le 3 pile Salvare Will.



AZIONI CONTRASTATE

Le azioni contrastate richiedono che il giocatore batta una pila per poter essere risolte. Per battere una pila, il valore azione deve essere pari o superiore alla somma totale dei valori dei **1** nella pila. Altrimenti, l'azione fallisce e il Personaggio ottiene Paura.

Quando si effettua un'azione contrastata, effettuare i passi seguenti, in ordine:

1. Giocare carte Azione e determinare il valore azione totale.
2. Controllare tutti i **1** nella pila associata all'azione (vedere pagina 4) girandoli a faccia in su (quello in cima potrebbe essere già stato rivelato) e sommare il loro valore. Notare che la pila associata all'azione Chiudere il Portale ha anche dei bonus da aggiungere al suo valore (vedere pagina 15).

PROMEMORIA: Il valore di ogni **1** Demogorgone è pari al numero di pile nel gruppo di slot Demogorgone.

3. Confrontare il valore azione totale con il valore totale della pila:

• **Se è pari o superiore:** L'azione ha avuto successo. Scartare la rispettiva pila dallo slot, rimettendo tutti i suoi **1** a faccia in giù nella riserva. Poi, procedere risolvendo l'azione.

• **Se è inferiore:** L'azione ha fallito e non può essere risolta. Invece, effettuare i passi seguenti, in ordine:

1. Ottenere Paura pari alla differenza tra il valore azione e quello della pila.
2. Girare tutti i **1** nella pila a faccia in giù e mescolarli. Rimuovere casualmente 1 **1** e rimetterlo nella riserva, senza rivelare il suo valore.
3. Rimettere la pila con i segnalini rimasti a faccia in giù nel suo slot.

IMPORTANTE! Se la pila ha solo 1 **1**, il Personaggio ha successo anche se il suo valore azione totale è inferiore a quello del segnalino. Procedi quindi scartando il **1** e risolvendo l'azione. Tuttavia, ottiene comunque Paura.

Ci sono 7 azioni contrastate, ognuna con effetti unici e pile da battere.

■ RECLUTARE UN ALLEATO

Ogni Alleato ha solo 1 pila associata a esso. Battere la pila del rispettivo Luogo.

- **Successo:** Scartare la pila. Prendere la carta Alleato associata al Luogo e collocarla a faccia in su al di sotto della plancia Personaggio. Ha immediatamente effetto (nello stesso turno). Poi, pescare la carta in cima al mazzo Alleato e collocarla a faccia in su sulla casella Alleato vuota. Collocare a faccia in giù nello slot associato il numero di **1** indicato sulla carta Alleato, creando una pila. Se il mazzo Alleato è esaurito, non possono essere collocati e reclutati altri Alleati nel Luogo.
- **Luoghi:** Scuola e Casa dei Byers di Hawkins (Stagioni 1 e 2).

■ AIUTARE UNDICI

Scegliere 1 Potere di Undici inutilizzato (Poteri con una pila) disponibile nel Luogo e battere la rispettiva pila.

- **Successo:** Scartare la rispettiva pila. Il Potere di Undici scelto si attiva immediatamente e non può essere attivato di nuovo per il resto della partita.
- **Luoghi:** Laboratorio del Sottosopra (Stagione 1) e Casa dei Wheeler (Stagioni 1 e 2).



■ INDAGARE NEL LABORATORIO

Scegliere 1 pila nel Laboratorio e batterla.

- **Successo:** Scartare la rispettiva pila. Ogni slot vuoto nel Laboratorio di Hawkins permette ai Personaggi di ignorare 1 **!** quando rivelano le carte Scena (vedere pagina 11), a prescindere dal Luogo in cui si trovano. Ha immediatamente effetto (nello stesso turno).
- **Luoghi:** Laboratorio di Hawkins (Stagioni 1 e 2).

IMPORTANTE! Se una carta crea una pila in uno slot vuoto del Laboratorio di Hawkins, questo non influisce sul numero di carte Scena da pescare durante quello stesso turno (il giocatore attivo ottiene comunque il bonus dello slot vuoto); influisce solo sui turni futuri.

■ SALVARE WILL

- **Stagione 1:** Ogni azione Salvare Will ha solo 1 pila associata a essa. Battere la pila del rispettivo Luogo.
- **Stagione 2:** Scegliere 1 qualsiasi pila nella Casa di Hopper e batterla. Tutte le pile nella Casa di Hopper devono essere scartate prima che i giocatori possano effettuare un'azione Chiudere il Portale.
- **Successo:** Scartare la rispettiva pila. Ogni slot Salvare Will deve essere vuoto per vincere la partita (vedere pagina 11).
- **Luoghi:** Scuola, Casa dei Byers e Fortino Byers del Sottosopra (Stagione 1); Casa di Hopper (Stagione 2).

IMPORTANTE! Nella Stagione 1, i **1** Demogorgone in una pila battuta vengono scartati e rimessi nella riserva come di norma. Ciò significa che questi segnalini, presenti inizialmente solo nelle pile Salvare Will, potrebbero eventualmente essere aggiunti a una qualsiasi pila in gioco tramite effetti delle carte Scena (quando si aggiungono segnalini o si creano le pile).



■ COMBATTERE

L'azione Combattere viene effettuata in un qualsiasi Luogo con un Nemico. I Nemici vengono sempre combattuti 1 alla volta. Se c'è più di 1 Nemico in un Luogo, sceglierne 1 da combattere. La risoluzione dell'azione varia per ogni Nemico:

DEMOGORGONE – STAGIONE 1

Scegliere 1 pila qualsiasi nel gruppo di slot Demogorgone e battere quella pila. Se tutti gli slot Demogorgone sono vuoti, il giocatore deve comunque combatterlo. In questo caso, giocare almeno 1 carta Azione e risolvere un successo immediato.

• **Successo:** Scartare la rispettiva pila e muovere il Demogorgone in un Luogo adiacente. Se tutti gli slot Demogorgone sono inizialmente vuoti, muovere il Demogorgone di un numero di Luoghi pari al valore azione. Il Demogorgone non può mai essere eliminato o rimosso dal tabellone.

PATTUGLIE – STAGIONE 1

Le Pattuglie hanno solo 1 pila associata a esse. Battere la pila nel gruppo di slot Pattuglie.

• **Successo:** Scartare la pila, muovere la Pattuglia su un qualsiasi Luogo sul tabellone e rifornire immediatamente lo slot Pattuglie con 4  a faccia in giù dalla riserva. Le Pattuglie non possono mai essere eliminate come risultato di un'azione Combattere, ma possono essere rimosse dal tabellone come risultato del Potere Esplosione Psionica (vedere pagina 13).

DEMOCANI – STAGIONE 2

Scegliere 1 pila qualsiasi nel gruppo di slot Democani e battere quella pila.

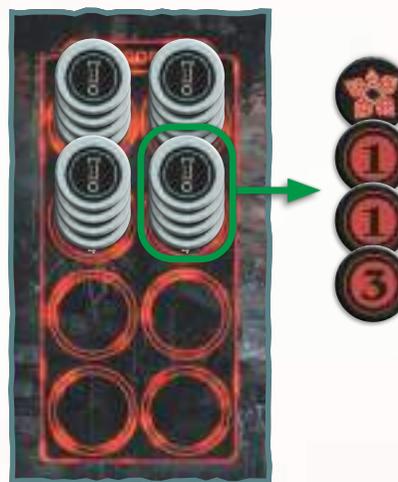
• **Successo:** Scartare la rispettiva pila e rimuovere la miniatura Democane eliminata dal tabellone. Anche se i Democani possono essere eliminati da un'azione Combattere o rimossi a causa di effetti di gioco, altri Democani possono essere generati durante la partita ed essere rimessi sul tabellone (vedere pagina 11).

NOTA: Se un Personaggio si trova in un Luogo con un Nemico, **deve** effettuare un'azione Combattere. Nel raro caso in cui il giocatore non abbia alcuna carta Azione in mano, è considerato dotato di un valore azione 0.

Esempio: Hopper si trova nella Stazione di Polizia con il Demogorgone. Decide di non muoversi e di conseguenza deve effettuare un'azione Combattere. Gioca 5 carte Azione, per un totale di valore azione 9.



Poi, sceglie 1 pila Demogorgone e rivela i suoi 4 segnalini: 2 segnalini di valore 1, 1 segnalino di valore 3 e 1 segnalino Demogorgone, che vale 4, visto che ci sono 4 pile nel gruppo di slot Demogorgone. Il valore totale di questa pila è quindi 9, pari al valore azione di Hopper, quindi l'azione ha successo!



Hopper scarta la rispettiva pila e muove il Demogorgone nella Discarica.



■ RIMUOVERE TRALCI

L'azione Rimuovere Tralci è esclusiva della Stagione 2. Ogni azione Rimuovere Tralci ha solo 1 pila associata a essa. Battere la pila del rispettivo Luogo.

- **Successo:** Scartare la pila. Le pile Tralci interagiscono con le carte Scena. Rimuovendole, i Personaggi riducono le loro possibilità di ottenere Paura. Inoltre, i segnalini nelle pile Tralci aggiungono valore alla pila Portale, che deve essere battuta per poter vincere la partita.
- **Luoghi:** Tunnel Occidentali, Nido e Tunnel Orientali (Stagione 2).



■ CHIUDERE IL PORTALE

L'azione Chiudere il Portale è esclusiva della Stagione 2 e può essere effettuata solo **dopo** che Will è stato salvato (vedere pagina 13).

Il valore della pila è pari al totale del valore della pila Portale più la **quantità** di  in ogni pila Tralci (da 0 a 12) e Democani sul tabellone (da 0 a 4).

- **Successo:** Scartare la pila. Lo slot Portale deve essere vuoto per poter vincere la partita (vedere pagina 11).

- **Luoghi:** Portale (Stagione 2).

Esempio: Joyce si trova sul Luogo Portale ed effettua un'azione Chiudere il Portale. Sapendo che il valore del segnalino in cima è 2, essendo già stato rivelato da un effetto di gioco, gioca 4 carte Azione. Visto che Jonathan è suo Alleato e conta come un Personaggio nel suo Luogo, ottiene un valore bonus di 2 , per un valore azione totale di 10. La pila Portale inizia la partita con 4 . Joyce rivela i segnalini dalla pila. Il valore della pila è 8.



C'è un totale di 4  nelle pile Tralci (3 nei Tunnel Occidentali e 1 nel Nido; lo slot Tunnel Orientali è vuoto) e c'è 1 Democane sul tabellone, quindi il valore totale del Portale è 13. Ha fallito.



Joyce ottiene 3 Paura, mescola i segnalini nella pila, ne rimuove 1 e rimette la pila sul suo slot.



- RIASSUNTO -

Scegliere una Stagione da giocare ed effettuare la sua preparazione. Poi, iniziare la partita.

TURNO DEL GIOCATORE

Il turno di ogni giocatore prevede 4 passi, da effettuare in ordine:

1. Muoversi
2. Effettuare l'Azione
3. Rifornire la Mano
4. Rivelare le Scene

■ 1. MUOVERSI

Muoversi attraverso le strade di un numero di Luoghi fino al valore movimento totale del Personaggio.

- Sommare il valore delle carte Azione giocate (se ce ne sono) al valore movimento base del Personaggio.
- A meno che non sia specificato diversamente, se il Personaggio entra in un Luogo con un Nemico, il suo passo Muoversi termina immediatamente.
- Personaggi possono lasciare i Luoghi con un Nemico solo se iniziano il loro turno trovandosi già nello stesso Luogo.

■ 2. EFFETTUARE L'AZIONE

Effettuare un'azione in base al Luogo e ai Nemici.

- Se il Personaggio ha terminato il suo passo Muoversi in un Luogo **senza** un Nemico, può effettuare 1 azione Luogo.
- Se il Personaggio ha terminato il suo passo Muoversi in un Luogo con almeno un Nemico, **deve** effettuare un'azione Combattere.

■ 3. RIFORNIRE LA MANO

Pescare carte Azione dalla cima del mazzo fino ad avere 5 carte in mano.

■ 4. RIVELARE LE SCENE

Pescare e risolvere un numero di carte Scena, 1 alla volta, pari al numero dell'atto attuale più il numero di  giocate durante il turno.

Se viene rivelata una carta Fine del Giorno, risolvere i suoi effetti e smettere di rivelare carte. Rimiscolare la pila delle carte Scena scartate.

PROMEMORIA: Se un effetto di gioco richiede ai giocatori di aggiungere  a una pila facendola andare oltre il limite massimo di 4, ogni Personaggio ottiene 1 Paura per ogni segnalino che non può essere aggiunto alla pila.

TIPI DI AZIONE

INCONTRASTATA: Non è associata alle pile e viene risolta senza alcun ostacolo.

CONTRASTATA: Il valore della pila associata all'azione deve essere battuto per poter essere risolta.

1. Giocare le carte Azione e determinare il valore azione totale.
2. Calcolare il valore totale della pila.
3. Confrontare il valore azione totale con il valore totale della pila.

• **Se è pari o superiore:** L'azione ha successo. Scartare la pila e risolvere l'azione.

• **Se è inferiore:** L'azione ha fallito e non può essere risolta. Invece:

1. Ottenere Paura pari alla differenza tra il valore azione e quello della pila.
2. Mescolare la pila e rimuovere casualmente 1 .
3. Rimettere la pila a faccia in giù nel suo slot.

VINCERE O PERDERE

La partita termina immediatamente in una vittoria:

STAGIONE 1: Quando Will viene messo in salvo rimuovendo tutte le pile dagli slot Salvare Will.

STAGIONE 2: Quando, in ordine, Will viene messo in salvo e il Portale viene chiuso. Prima rimuovere tutte le pile dagli slot Salvare Will. Poi, rimuovere la pila dal Portale.

La partita termina immediatamente in una sconfitta se si verifica una qualsiasi delle situazioni seguenti:

- 1 o più Personaggi diventano Terrorizzati.
- Il mazzo Azione dovrebbe essere rimescolato mentre Undici si trova già sulla casella del 3° atto.

