

TREOS

Un gioco di Arne aus dem Siepen per 2-4 giocatori dai 10 anni in su | Tempo di gioco: circa 20 minuti a giocatore

Nella locanda alla periferia della città si sta scatenando l'inferno. Fuori infuria una tremenda tempesta, e i viaggiatori sono bloccati lì da ore. I boccali di birra vengono schiantati sui tavoli di legno, i dadi vengono tirati in continuazione e le monete vengono lanciate con foga oltre il bancone. Qualcuno sta suonando un violino scordato, e i tavoli sono pervasi di canti e risate.

Purtroppo, però, voi non siete dell'umore di festeggiare: prima dei briganti vi hanno derubato lungo la strada per la vostra città natale, e poi siete stati colti dalla tempesta urlante. Tristi e infradiciati, prendete posto al bancone e raccontate al locandiere della vostra sfortuna.

Al tavolo dietro di voi, un uomo con un mantello logoro sta vincendo una partita a dadi dopo l'altra. Non l'avete mai visto prima e, mentre il mucchio di monete d'oro davanti a lui diventa sempre più grande, cominciate a chiedervi se i dadi non siano truccati. I suoi compagni di gioco non sembrano sospettare nulla: dopo ogni vincita, si limitano a dargli una pacca sulla spalla e a pretendere insistentemente che offra loro un boccale di birra.

Il locandiere, un uomo bonario dal viso rotondo, scuote la testa con un sorriso. "Un giorno il gioco sarà la sua rovina" rivela, "ma non oggi. Oggi nessuno è grando di batterlo."

"Come ci riesce? Sta barando?"

L'uomo si guarda intorno e si china verso di voi. "Statemi a sentire. A quanto pare avete bisogno che la sorte giri un po' dalla vostra, quindi vi dirò una cosa: si dice che abbia acquistato una pozione portafortuna al mercato nero di Treos... Una pozione che costa ben venti monete d'oro."

La storia sembra sospetta, ma avete visto con i vostri occhi la fortuna dello straniero e non potete che fidarvi del locandiere. Controllate in fretta e furia la tasca del vostro cappotto: le poche monete di bronzo che contiene tintinnano miseramente.

Il locandiere vi strizza l'occhio. "Si dà il caso che io sappia che il vecchio mugnaio sta cercando qualcuno che trasporti un sacco di grano in cambio di una moneta d'oro: non è molto, ma almeno è un inizio."

Senza perdere altro tempo, vi recate nella vostra stanza per concedervi qualche ora di sonno. Si parte all'alba.

Obiettivo

Esplorare il mondo e completare missioni e missioni secondarie per raccogliere monete d'oro più in fretta degli altri giocatori: le pozioni portafortuna non sono certo illimitate! Il primo giocatore che raccoglie 20 monete d'oro vince la partita.

Componenti

Componenti in Legno



8 Città
(di diversi colori)



4 Pedine Personaggio
(1 per giocatore)



4 Fortezze

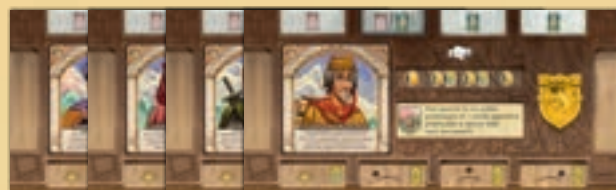


5 Briganti

Componenti in Cartone



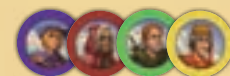
4 Regioni (parti della mappa)



4 Schede Personaggio (1 per giocatore)



1 Tracciato dell'Oro



4 Indicatori dell'Oro
(1 per giocatore)



4 Locande



9 Luoghi Segreti



4 Tessere di Copertura
(1 per giocatore)



12 Segnalini Intrigo
(3 per giocatore)



16 Armi

(4 per ciascuno dei 4 tipi)



4 Segnalini Ordine di Turno

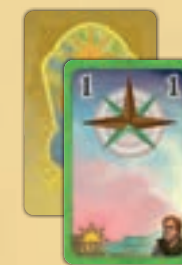
184 Carte



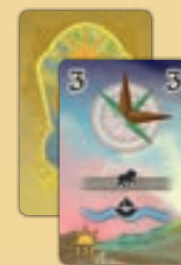
4 Carte Missione Personale
(1 per giocatore)



48 Carte Missione Comune
(12 per regione)



48 Carte Movimento
Personali
(12 per giocatore)



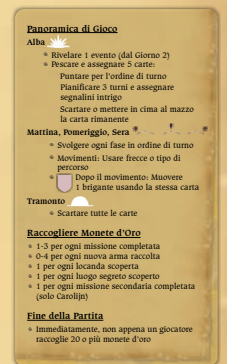
36 Carte Movimento
Comuni



24 Carte Missione
Secondaria



20 Carte Evento



4 Carte Riepilogo

Panoramica di gioco

Alba

- Rivolare i eventi (dal Giorno 2)
- Pescare e assegnare 5 carte:
- Puntare per l'ordine di turno
- Pianificare 3 turni e assegnare segnalini intrigo
- Scattare o mettere in cima al mazzo la carta rimanente

Mattina, Pomeriggio, Sera

- Svolgere ogni fase in ordine di turno
- Movimenti: Usare frecce o tipo di percorso
- Dopo il movimento: Muovere 1 brigante usando la stessa carta

Tramonto

- Scattare tutte le carte

Raccogliere Monete d'Oro

- 1-3 per ogni missione completata
- 0-4 per ogni nuova arma raccolta
- 1 per ogni locanda scoperta
- 1 per ogni luogo segreto scoperto
- 1 per ogni missione secondaria completata (solo Carolinje)





Fine della Partita

- Immediatamente, non appena un giocatore raccoglie 20 o più monete d'oro



Preparazione

Preparare la partita come descritto a seguire. Al termine della preparazione, riporre i componenti inutilizzati nella scatola del gioco.

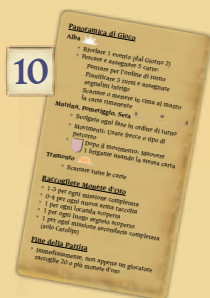
Area di Gioco Centrale

- 1 Girare le 4 regioni sul lato che mostra le città colorate  e collocarle casualmente in un **quadrato di 2x2** al centro dell'area di gioco per formare la mappa. Sedersi in modo che ogni giocatore si trovi di fronte a un lato della mappa (più giocatori possono trovarsi di fronte allo stesso lato).
- 2 Collocare il **tracciato dell'oro** vicino alla mappa.
- 3 In ogni regione, collocare i seguenti componenti sulle caselle contrassegnate:
 - a) 1 **città** su ogni casella con forma e colore corrispondenti.
 - b) 1 **luogo segreto** casuale, con il lato con la moneta d'oro a faccia in su, su ogni casella .
 - c) 1 **fortezza** sulla casella  più vicina al bordo della mappa e, sopra di essa, un ammontare di **armi** di un solo tipo pari al numero di giocatori.
 - d) 1 **locanda**, con il lato con la moneta d'oro a faccia in su, sull'altra casella , e, sopra di essa, 1 **brigante**.
- 4 Collocare il quinto **brigante** rimanente sulla casella del lago centrale nella regione con le città blu e verde.
- 5 Suddividere le **carte missione comune** in 4 mazzi in base al loro retro. Mescolare ogni mazzo separatamente e collocarlo accanto alla regione con le città corrispondenti a quelle indicate sul retro delle carte.
- 6 Girare a faccia in su la carta in cima a ogni mazzo delle missioni comuni.
- 7 Mescolare le **carte missione secondaria** e formare un mazzo a faccia in giù da collocare vicino alla mappa. Ripetere questo processo con le **carte evento** e le **carte movimento comuni**.
- 8 Tenere a portata di mano i **segnalini ordine di turno**. In una partita a 3 giocatori, usare solo i segnalini da 1 a 3; in una partita a 2 giocatori, usare solo i segnalini 1 e 2 o non usarli affatto.

Area di Gioco di Ogni Giocatore

- 9 Il giocatore prende 1 **scheda personaggio** casuale, i componenti del colore corrispondente e 1 tessera di copertura.
 - a) Collocare la propria **missione personale** a faccia in su sulla casella , nella parte in alto a sinistra della scheda personaggio.
 - b) Collocare la propria **tessera di copertura** sulla casella  in alto sulla scheda personaggio, coprendo quelle icone. Il giocatore Sophie Larousse (*viola*) copre la casella più a destra delle due identiche.
 - c) Mescolare le 12 **carte movimento personali** e formare un mazzo di pesca a faccia in giù a sinistra della scheda personaggio. Collocare i 3 **segnalini intrigo** accanto a esso.
 - d) Collocare il proprio **indicatore dell'oro** sulla casella "0" del tracciato dell'oro; esso indicherà le monete d'oro possedute dal giocatore.
 - e) Collocare la propria **pedina personaggio** accanto alla città dello stesso colore.
- 10 Se necessario, il giocatore prende 1 **carta riepilogo**.

Ora la partita può cominciare!



Panoramica di Gioco

Il gioco si svolge in diversi round, chiamati **giorni**, ciascuno dei quali comprende **5 fasi**. In ogni round, ciascun giocatore pianifica **3 turni** in anticipo, che verranno poi svolti uno alla volta. Questo ciclo si ripete finché un giocatore non raccoglie 20 o più monete d'oro, vincendo immediatamente la partita.

Alba ☀️ : Pianificazione

Dal **Giorno 2** in poi, all'inizio di ogni giorno, rivelare 1 evento dalla cima del mazzo corrispondente e leggere ad alta voce le **modifiche alle regole** di quel giorno. A meno che non sia specificato diversamente, l'evento si applica a tutte le fasi di quel giorno. *(Non pescare eventi nel Giorno 1!)*

Poi, tutti i giocatori svolgono simultaneamente le tre fasi seguenti:

1. Pescare **5 carte movimento** dal proprio mazzo di pesca. Se il mazzo di pesca termina prima di avere 5 carte in mano, rimescolare la pila degli scarti a formare un nuovo mazzo di pesca e continuare a pescare.
2. Assegnare **a faccia in giù** le carte pescate sulle caselle in basso della propria scheda personaggio, come segue. Il giocatore può guardare queste carte in qualsiasi momento.
 - Nella casella ☀️, il giocatore effettua una puntata per l'ordine di turno: più alto è il **numero** in basso a sinistra della carta assegnata a questa casella e prima quel giocatore potrà muoversi.
 - Nelle caselle * , * e * , il giocatore pianifica i suoi **3 turni** di quel giorno, considerando le **opzioni di movimento** delle carte assegnate a queste caselle.
 - La quinta carta non viene utilizzata in quel giorno: il giocatore può rimetterla a faccia in giù in cima al proprio mazzo di pesca (*per pescarla il giorno successivo*) oppure a faccia in giù nella propria pila degli scarti.
3. Collocare a faccia in giù 1 segnalino intrigo su ogni carta nelle caselle * , * e * . Il segnalino con il simbolo 🗺️ indica quando il giocatore muoverà un brigante (*vedi "Briganti" a pagina 5*). Il giocatore può guardare questi segnalini in qualsiasi momento.



Una volta che tutti hanno completato i passi precedenti, ogni giocatore gira **a faccia in su** la carta assegnata alla casella ☀️. Poi, assegnare i **segnalini ordine di turno** in base ai **numeri delle carte**: il giocatore con il numero più alto riceve il segnalino 1, il giocatore con il secondo numero più alto riceve il segnalino 2 e così via.

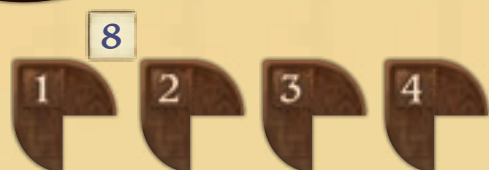
Mattina 🌅 , Pomeriggio 🌄 , Sera 🌃 : Movimento

Durante ciascuna delle tre fasi seguenti, in ordine numerico **crescente** dei segnalini ordine di turno, ogni giocatore **svolge 1 turno**.

Durante il proprio turno, il giocatore rivela prima la **carta movimento** e il **segnalino intrigo** che ha assegnato a quella fase, poi svolge il turno come descritto nelle pagine seguenti.

Tramonto 🌄 : Ripristino

Dopo che tutti hanno svolto il loro terzo turno, ogni giocatore colloca a faccia in giù nella propria pila degli scarti tutte le carte movimento che ha assegnato alle caselle nella parte in basso della propria scheda personaggio. Poi, rimettere a faccia in giù in fondo al mazzo degli eventi la carta evento di quel giorno e proseguire con la Fase dell'Alba del giorno successivo.



Turno del Giocatore

Durante il proprio turno, ogni giocatore muove il proprio segnalino personaggio sulla mappa. Se termina il proprio movimento su una casella speciale, può risolvere il suo effetto. In uno dei suoi tre turni, il giocatore può anche muovere un brigante.




Caselle della Mappa



Le caselle della mappa sono collegate da **percorsi**: sentieri, strade e acqua (fiumi o laghi). Alcune caselle sono speciali: città, fortezze, locande e luoghi segreti.

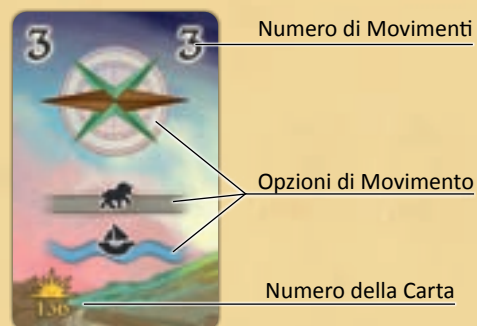


Ogni casella può avere percorsi in un massimo di 8 direzioni: in alto, in basso, a sinistra, a destra e nelle diagonali intermedie. Le direzioni disponibili sono indicate dalle frecce di una rosa dei venti.

Carte Movimento

Durante la Fase del Mattino , la Fase del Pomeriggio  e la Fase della Sera , il giocatore usa le carte movimento assegnate a quelle fasi per muovere la propria pedina personaggio **da una casella della mappa all'altra**. Ogni carta mostra diverse opzioni di spostamento per muoversi sulla mappa.

I **sentieri** , le **strade**  e l'**acqua**  permettono di uscire dalla casella attuale attraverso il **percorso** corrispondente, **indipendentemente** dalla direzione indicata.



Esempio: Con la carta raffigurata, il giocatore giallo può muoversi attraverso il fiume evidenziato.

Le frecce della rosa dei venti permettono di uscire dalla casella attuale attraverso la **direzione** corrispondente, **indipendentemente** dal percorso indicato.



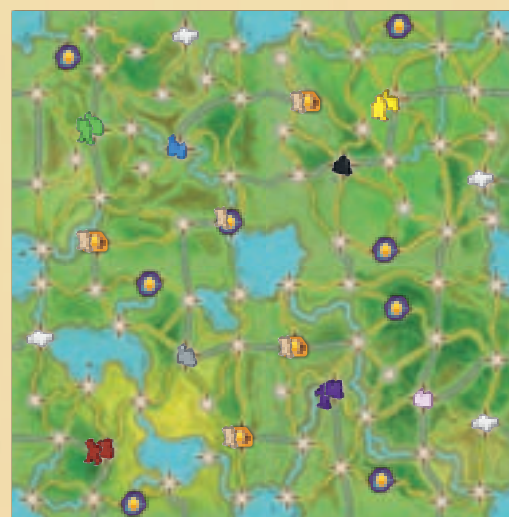
Esempio: Entrambe le carte raffigurate permettono al giocatore rosso di muoversi attraverso il sentiero evidenziato: una mostra una freccia in quella direzione, mentre l'altra permette di muoversi attraverso il sentiero.

Dov'è l'Alto?

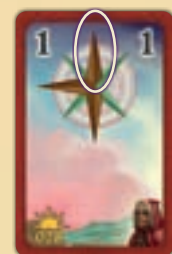
Quando un giocatore usa le frecce sulle carte movimento, deve sempre considerare le direzioni tenendo la carta rivolta verso di sé, in modo che i numeri siano leggibili. Non è consentito orientare diversamente le carte movimento per muoversi.



Sofia



Fabio



Luca

Esempio: Sofia è seduta davanti a Luca. Ciò che per Luca è "in alto", per Sofia è "in basso; per Fabio, invece, è "a destra". Ogni giocatore risolve sempre le sue carte dalla sua prospettiva.

Laghi

La mappa presenta laghi al centro, agli angoli, sui lati e anche un paio nell'entroterra. I laghi sono considerati percorsi d'acqua: quando un personaggio si muove **dentro** un lago, può raggiungere una **qualsiasi** casella direttamente collegata a quel lago.



Esempio: La carta movimento raffigurata permette al giocatore verde di muoversi in una qualsiasi delle caselle evidenziate, perché sono tutte collegate al lago.

Movimenti

Le carte movimento personali permettono a un giocatore di effettuare 1 o 2 movimenti per turno; le carte movimento comuni, ottenute man mano che si procede nella partita, permettono di effettuare 3 o 4 movimenti per turno.

Per ogni movimento, il giocatore sceglie 1 opzione di movimento disponibile nella carta movimento usata: è possibile scegliere la stessa opzione per tutti i movimenti, solo per alcuni, oppure scegliere un'opzione diversa per ogni movimento.

Le pedine personaggio degli **altri** giocatori **non** ostacolano il movimento di un giocatore: possono essere superate, e più pedine personaggio possono condividere la stessa casella.




Esempio: Il giocatore rosso si sta muovendo verso il luogo segreto evidenziato. Prima usa una freccia per muoversi verso il basso, poi sceglie l'acqua per attraversare il lago; infine, si muove lungo il fiume fino a raggiungere il luogo segreto.

È possibile usare **meno movimenti** di quelli consentiti da una carta movimento o **non muoversi affatto**. Se una pedina personaggio si muove di 1 o più caselle, non può tornare nella casella in cui ha iniziato il turno; tuttavia, può farvi ritorno in un turno successivo.

Briganti

Ci sono 5 briganti sulla mappa. Le caselle occupate dai briganti sono considerate bloccate: non è possibile muoversi in quelle caselle, né attraverso di esse.

Alla **fine della fase** a cui ha assegnato il segnalino intrigo con il simbolo , il giocatore può muovere **1 brigante** rispettando le regole seguenti:

- Muovere il brigante usando la **stessa carta movimento** con la quale è stata appena mossa la propria pedina personaggio. Anche in questo caso, è possibile usare meno movimenti di quelli consentiti o non muovere alcun brigante.
- I briganti non possono muoversi in una città o una fortezza, né attraverso di esse. Non possono muoversi neanche nelle caselle occupate dalle pedine personaggio. Possono invece muoversi in tutte le altre caselle, compresi luoghi segreti e locande.
- Più briganti possono condividere la stessa casella.

Riassumendo: I briganti non possono condividere la propria casella con altri componenti in legno (briganti esclusi).

Nota: Prima di poter muovere un brigante, è necessario completare il movimento del proprio segnalino personaggio.



Esempio: Dopo aver mosso la propria pedina personaggio, il giocatore rosso può anche muovere 1 brigante di un massimo di 3 caselle, perché ha assegnato il segnalino intrigo alla fase corrispondente. Il brigante raffigurato non può muoversi nella città gialla, quindi lo muove verso il basso e poi attraverso il fiume a destra, nella speranza di ostacolare il movimento del giocatore verde.

Eventi Che Mostrano

Alcuni eventi mostrano il segnalino intrigo raffigurato. Questi eventi non si applicano simultaneamente a tutti i giocatori, ma solo a quelli che hanno rivelato il proprio segnalino intrigo nella fase attuale; di conseguenza, ciascun giocatore potrebbe esserne influenzato in una fase diversa.

Di seguito vengono spiegati in dettaglio alcuni di questi eventi, poiché modificano le regole più degli altri:

Assalto: Ogni giocatore influenzato può muovere il brigante in una casella con pedine personaggio di altri giocatori (escluse città e fortezze). Se lo fa, quei personaggi vengono spostati nelle caselle adiacenti. Se in quella casella è presente la propria pedina personaggio, essa non viene spostata. Se una pedina personaggio viene spostata in una casella con briganti o luoghi speciali, non succede più nulla.

Correnti Rapide/Vento a Favore/Caccia al Tesoro: In qualsiasi momento durante il proprio turno (come prima mossa, ultima mossa o mossa intermedia, ma prima di muovere il brigante o risolvere l'effetto di un luogo speciale), ogni giocatore influenzato può muovere la propria pedina personaggio di 1 casella aggiuntiva attraverso un percorso specifico, indipendentemente da quanto scritto sulla carta movimento usata.

Caselle Speciali

Quando un giocatore termina il movimento della propria pedina personaggio su una città, una fortezza, una locanda o un luogo segreto, può risolvere il suo effetto. Per farlo, la pedina personaggio deve essersi mossa di 1 o più caselle in quel turno.

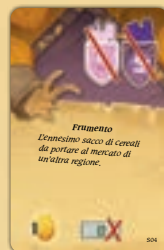
CITTÀ: Missioni



Ogni giocatore inizia la partita con una **missione personale** che richiede la visita di una città in un'altra regione. Se la completa, ottiene 1 moneta d'oro (come indicato nella carta missione) e può prendere 1 nuova carta missione dal **mazzo delle missioni comuni** della regione in cui si trova.

Inoltre, quando completa la propria missione personale, il giocatore rimuove la **tessera di copertura** dalla propria scheda personaggio e rimette la carta missione personale nella scatola del gioco. Da quel momento in poi, potrà avere un massimo di **2 missioni comuni** nella parte in alto della propria scheda personaggio. Il giocatore Sophie Larousse (*viola*), che può avere 1 missione comune già all'inizio della partita, potrà avere un massimo di 3 missioni comuni una volta completata la propria missione personale.

Tutte le missioni comuni richiedono di visitare una città specifica o una di due città specifiche. Se un giocatore termina il movimento della propria pedina personaggio su una città la cui visita è richiesta da molteplici missioni, può completarle tutte, una dopo l'altra. Ogni missione completata fornisce una o più ricompense. Dopo aver completato una missione, rimetterla a faccia in giù in fondo al mazzo a cui apparteneva.



Città Bersaglio

Testo Narrativo

Ricompensa

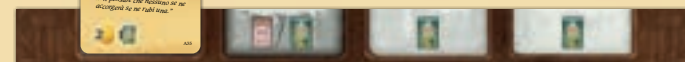
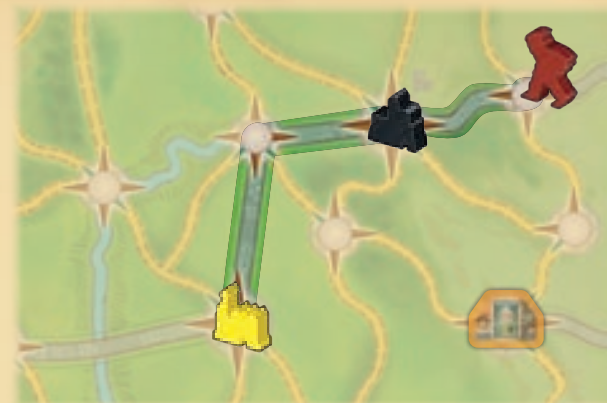
Numero della Carta

Ricompense

- Oro:** Far avanzare il proprio indicatore dell'oro sul tracciato dell'oro.
- Carta Movimento:** Pescare 1 carta dal mazzo dei movimenti comuni e, **senza guardarla**, collocarla a faccia in giù **in cima** al proprio **mazzo di pesca**.
- Missione Secondaria:** Pescare 1 carta dal mazzo delle missioni secondarie e collocarla **a faccia in giù** su una casella vuota nella parte in alto della propria scheda personaggio (*vedi "Locande" a pagina 7*).

Indipendentemente dall'aver completato una missione o meno, un giocatore che visita una città può prendere 1 carta dal mazzo delle missioni comuni della regione in cui si trova e collocarla su una **casella vuota** nella parte in alto della sua scheda personaggio. Se necessario, scartare prima 1 missione secondaria per liberare la casella (*vedi "Locande" a pagina 7*). Le missioni personali e comuni non possono mai essere scartate. Quando viene presa una missione, girare a faccia in su la carta successiva del mazzo corrispondente.

Nota: Anche se ha spazio per più missioni, ogni giocatore può prendere 1 sola missione comune per turno.



Esempio: Nella Fase del Mattino, il giocatore rosso si muove a Westend (città nera), dove prende 1 missione per Sarass Fords (città gialla). Ha già una missione che richiede di visitare Sarass Ford, quindi, più tardi nel round, la raggiunge per completare entrambe le missioni, ottenendo un totale di 3 monete d'oro e 1 carta missione secondaria. Infine, prende 1 carta missione comune.

FORTEZZE: Armi



Ogni scheda personaggio presenta quattro caselle delle armi, sulle quali è possibile raccogliere **armi diverse**. Ogni fortezza sulla mappa fornisce un tipo esclusivo di arma quando viene visitata. Collocare le armi raccolte, **da sinistra a destra**, sulle caselle delle armi per ottenere le monete d'oro specificate e, potenzialmente, ricompense aggiuntive in base al personaggio:



Carolijn Cerfontain (rosso): Pescare 1 carta dal mazzo delle **missioni secondarie** e collocarla a faccia in giù su una casella vuota nella parte in alto della scheda personaggio (*vedi "Locande" a pagina 7*).



Leonardo Bastoras (giallo): Quando vengono collocate la seconda e la terza arma, pescare 1 carta dal mazzo dei **movimenti comuni** e, senza guardarla, collocarla a faccia in giù in cima al proprio mazzo di pesca.



Sophie Larousse (viola): È possibile prendere 1 carta dal mazzo delle **missioni comuni** della regione in cui ci si trova e collocarla su una casella vuota nella parte in alto della propria scheda personaggio. Se necessario, scartare prima 1 missione secondaria per liberare la casella (se non c'è spazio, la missione non viene ottenuta). Quando viene presa una missione, girare a faccia in su la carta successiva del mazzo corrispondente.



Urs von Hallen (verde): Sebbene la prima arma non fornisca monete d'oro, le **monete d'oro** totali ottenute con le armi sono più di quelle ottenute dagli altri personaggi.

Un giocatore può visitare una fortezza in cui è già stato, ma non otterrà alcuna arma; è possibile raccogliere solo **armi diverse**. L'ordine in cui vengono raccolte è ininfluente.

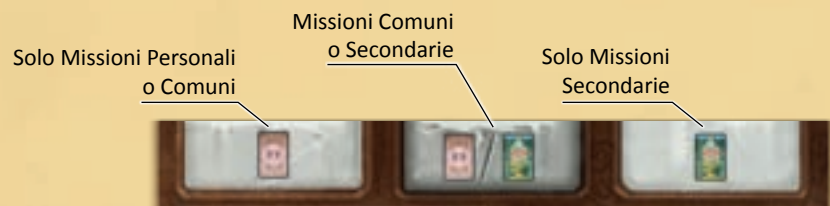


LOCANDE: Missioni Secondarie



Quando un giocatore visita una locanda, pesca 1 carta dal mazzo delle missioni secondarie e la colloca a faccia in giù su una casella vuota nella parte in alto della sua scheda personaggio. Alcune note:

- Ogni scheda personaggio presenta **3 caselle delle missioni secondarie**, 1 delle quali può contenere 1 missione comune o secondaria dopo aver rimosso la tessera di copertura (vedi "Città" a pagina 6). Il giocatore Sophie Larousse (viola) ha 2 caselle di questo tipo.



- Se non c'è spazio per la nuova missione secondaria, è necessario **scartare** 1 delle missioni secondarie già presenti oppure quella appena pescata. In questo caso, rimettere a faccia in giù in fondo al mazzo delle missioni secondarie la carta scartata. È possibile scartare le missioni secondarie in qualsiasi momento e senza alcuna motivazione particolare.

- È possibile guardare e riordinare le missioni secondarie **in qualsiasi momento**.



Bonus di Scoperta: Quando un giocatore visita una locanda che **nessun** giocatore ha mai visitato prima, ottiene **1 moneta d'oro** in aggiunta alla missione secondaria; far avanzare il suo indicatore dell'oro sul tracciato dell'oro, poi girare la locanda sul lato opposto (*che non mostra la moneta d'oro*).



Completare una Missione Secondaria: Ogni missione secondaria presenta un compito, che può essere completato **nella fase successiva o in un secondo momento**. Quando un giocatore completa la missione secondaria, ottiene la ricompensa raffigurata: pesca 1 carta dal mazzo dei movimenti comuni e, **senza guardarla**, la colloca a faccia in giù **in cima** al proprio **mazzo di pesca**, poi rimette a faccia in giù in fondo al mazzo delle missioni secondarie la carta completata.

Nota: All'inizio della partita, tutte le locande sono bloccate dai briganti.

LUOGHI SEGRETI: Pietre Miliari, Insediamenti e Portali



Esistono tre tipi di luoghi segreti, ciascuno con un **effetto** diverso:



Pietra Miliare (4x): Pescare 1 carta dal mazzo dei movimenti comuni e, senza guardarla, collocarla a faccia in giù **in cima** al proprio **mazzo di pesca**.



Insediamento (2x): Pescare 1 carta dal mazzo delle missioni secondarie e collocarla a faccia in giù in una casella vuota nella parte in alto della propria scheda personaggio (vedi "Locande" più in alto).



Portale (3x): Un solo portale non ha alcun effetto, ma più portali possono essere usati come parte di un movimento (all'inizio, durante o alla fine del movimento stesso). Tutte le caselle con un portale sono considerate un' **unica casella** e muoversi tra di esse **non** consuma alcun movimento. È possibile usare un portale anche nel turno in cui viene scoperto. Anche i briganti possono usare i portali. Se un brigante si trova in una casella con un portale, solo quel portale è bloccato.

Bonus di Scoperta: Quando un giocatore visita un luogo segreto che **nessun** giocatore ha mai visitato prima, ottiene **1 moneta d'oro** in aggiunta al suo effetto; far avanzare il suo indicatore dell'oro sul tracciato dell'oro, poi girare il luogo segreto sul lato opposto (*che non mostra la moneta d'oro*).



Esempio: Nella Fase della Sera, il giocatore rosso si muove in un luogo segreto ancora non visitato (1), quindi ottiene 1 moneta d'oro e gira il luogo segreto sul lato opposto, rivelando un portale. Molto comodo: il giorno successivo vorrebbe visitare Virrat (città blu), quindi termina il turno collocando la sua pedina sul portale più vicino a quella città (2).

Fine della Partita

La partita termina immediatamente non appena un giocatore raccoglie 20 o più monete d'oro: il giorno in corso non viene terminato e quel giocatore vince la partita! Poi, leggere l'epilogo a quel giocatore:

Il sacchetto di cuoio pieno d'oro è pesante. Conti e riconti le monete: ce l'hai fatta! Il tuo cuore batte forte per l'eccitazione mentre selli il tuo cavallo e ti dirigi in tutta fretta verso Treos. La pozione portafortuna è l'unica cosa a cui riesci a pensare.

Il labirinto di vicoli nella parte orientale della città si fa sempre più stretto e buio. Una vecchia incappucciata tenta di venderti una zampa di coniglio, ma rifiuti e le domandi dove poter comprare qualche pozione nelle vicinanze. La donna schiocca la lingua con disapprovazione, ma ti indica la fine del vicolo, dove una scala a chiocciola conduce verso un portico traballante.

In fondo al portico c'è una sola porta: è già aperta, e conduce a una soffitta bassa e avvolta nel fumo. Alla luce di una lampada a olio, una giovane donna sta spostando vasi di argilla in un angolo della stanza. Quando ti fai sentire con una sonora bussata, lei si ritrae spaventata, poi estrae una fiala dal grembiule come se sapesse già cosa vai cercando.

"Questa è l'ultima" rivela, ritraendo la mano prima di lasciarti prendere la pozione e tendendoti l'altra con un gesto di invito.

Paghi quanto dovuto, prendi la pozione e la bevi immediatamente. Il liquido sa di succo di mela: delizioso succo di mela, come non ne bevevi da tempo. Una sensazione di felicità si diffonde in te, mentre pensi che alla fine la pozione avrebbe anche potuto sapere di olio di fegato di merluzzo, non sarebbe cambiato niente.


Saluti la donna, raggiante. Cosa farai adesso, ora che tutte le porte del mondo ti sono state spalancate?

Varianti

Una volta acquisita familiarità con il gioco, è possibile provare le seguenti varianti (che potrebbero tuttavia aumentare la durata della partita).

Preparazione Variabile

Girare le regioni sul lato che non mostra le città colorate e modificare la preparazione come segue:

1. Collocare il quinto brigante rimanente su una casella del lago centrale casuale.
2. Collocare ogni mazzo delle missioni comuni accanto a una regione casuale.
3. Collocare ogni città in una casella  casuale della regione corrispondente (in base al retro delle carte del mazzo delle missioni comuni accanto a quella regione).

Ogni altro passo della preparazione rimane invariato.

Nessun Evento

La maggior parte degli eventi aiuta i giocatori nel corso della partita, ma non tutti allo stesso modo. Se lo desiderano, i giocatori possono giocare senza risolvere gli eventi.

Briganti Malvagi

In questa variante, ogni giocatore **deve** muovere la propria pedina personaggio di **almeno 1 casella** ogni turno (se possibile): non può scegliere di non muoversi affatto. Di conseguenza, essere bloccati dai briganti diventa molto più pericoloso: non solo impedirà a una pedina personaggio di seguire il percorso previsto, ma può anche costringerla a muoversi in una direzione completamente diversa. Questa variante rende la pianificazione più impegnativa.

Pozioni Costose

Se i giocatori preferiscono rendere la partita più lunga, è possibile farla terminare non appena un giocatore raccoglie 25 o più monete d'oro (invece di 20 o più). Questa variante è più adatta alle partite a 2 giocatori, perché tendono a essere più brevi delle altre.

Capacità dei Personaggi


A seguire vengono descritte in dettaglio le capacità dei personaggi e forniti alcuni consigli su come sfruttare a proprio vantaggio. Se i giocatori preferiscono scoprire il gioco autonomamente, si suggerisce di non leggere questi consigli.



Caroliijn Cerfontain (rosso) ottiene **1 moneta d'oro** ogni volta che completa una missione secondaria, **in aggiunta** alla carta movimento.

Consiglio: Carolijn ottiene il massimo beneficio dalle locande e dalle missioni la cui ricompensa è 1 carta missione secondaria. Inoltre, pesca 1 missione secondaria ogni volta che raccoglie una nuova arma in una fortezza!



Leonardo Bastoras (giallo) può muovere la sua pedina personaggio di **1 casella aggiuntiva** (rispettando le opzioni della carta movimento) nella fase a cui ha assegnato il segnalino intrigo con il simbolo .

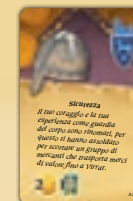
Consiglio: Leonardo ottiene 1 carta movimento quando raccoglie la sua seconda e la sua terza arma. Assieme alla sua capacità, è in grado di raccogliere monete d'oro molto più velocemente degli altri!



Sophie Larousse (viola) può avere un massimo di **2 missioni** già all'inizio della partita, quindi può prendere 1 missione comune ancora prima di aver completato la sua missione personale. Una volta completata quest'ultima, potrà avere un massimo di **3 missioni comuni**.

Inoltre, può completare le missioni comuni che richiedono la visita di una città anche visitando l'altra città nella stessa regione.

Esempio: Sophie ha una missione che riporta Virrat (città blu) come città bersaglio. Può completarla sia visitando Virrat che visitando Treos (città verde).



Consiglio: Sophie ottiene 1 missione comune ogni volta che raccoglie una nuova arma in una fortezza. Assieme alla sua capacità, è in grado di ottenere subito una seconda missione visitando la fortezza più vicina e completarle entrambe nei primi turni di gioco.



Urs von Hallen (verde) può attraversare i confini della mappa sbucando dalla parte opposta quando muove la sua pedina personaggio usando una carta movimento personale. Per farlo, si applicano le seguenti regole:

- Se esce da un **lato** della mappa percorrendo una **strada**, sbuca sulla strada corrispondente nel lato opposto della mappa.
- Se esce da un **lato** della mappa attraversando un **lago** appartenente a due regioni, sbuca sul lago corrispondente nel lato opposto della mappa.
- Se esce da un **angolo** della mappa attraversando un **lago**, sbuca su un qualsiasi lago in un angolo a sua scelta.

Consiglio: Per Urs, le distanze sono molto più brevi e le fortezze sono praticamente a due passi, quindi può raccogliere rapidamente 9 monete d'oro attraverso di esse: è quasi metà del traguardo!

Riconoscimenti

Autore: Arne aus dem Siepen

Illustrazioni: Gabriel Campagnolo

Sviluppo: Grzegorz Kobiela e Maren Holderbaum

Direzione Artistica: Ricarda Kleine

Progetto Grafico: atelier198

Testi Narrativi: Anika Hoffmanns

Correzione Bozze: Dale Yu e Tony Boydell

ASMODEE ITALIA

Traduzione: Lorenzo Fanelli

Revisione: Fabio Severino

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini



© 2024 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

Distribuito in Italia da
Asmodee Italia srl
Viale della Resistenza 58
42018 San Martino in Rio (RE)
Italia
www.asmodee.it.

Per domande sulle regole, suggerimenti o critiche, contattaci a questo indirizzo: rules@lookout-games.de

Per pezzi mancanti o danneggiati, contatta il tuo punto vendita.

Per qualsiasi altro argomento, troverai aiuto a questo indirizzo: lookout-spiele.de/en/contact.php

