# ARKHAM HORROR

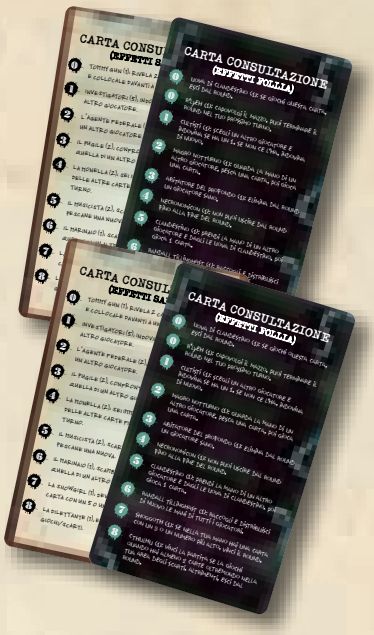
## LOVECRAFT LETTER™

DESIGN DEL GIOCO: SEIJI KANAI

## PANORAMICA

In *Arkham Horror: Lovecraft Letter*, siete investigatori che seguono una serie di indizi, apparentemente lasciati affinché voi li troviate; fate attenzione però, perché alcuni indizi contengono segreti proibiti, mentre altri sono protetti da minacciosi esseri soprannaturali.

# CONTENUTO



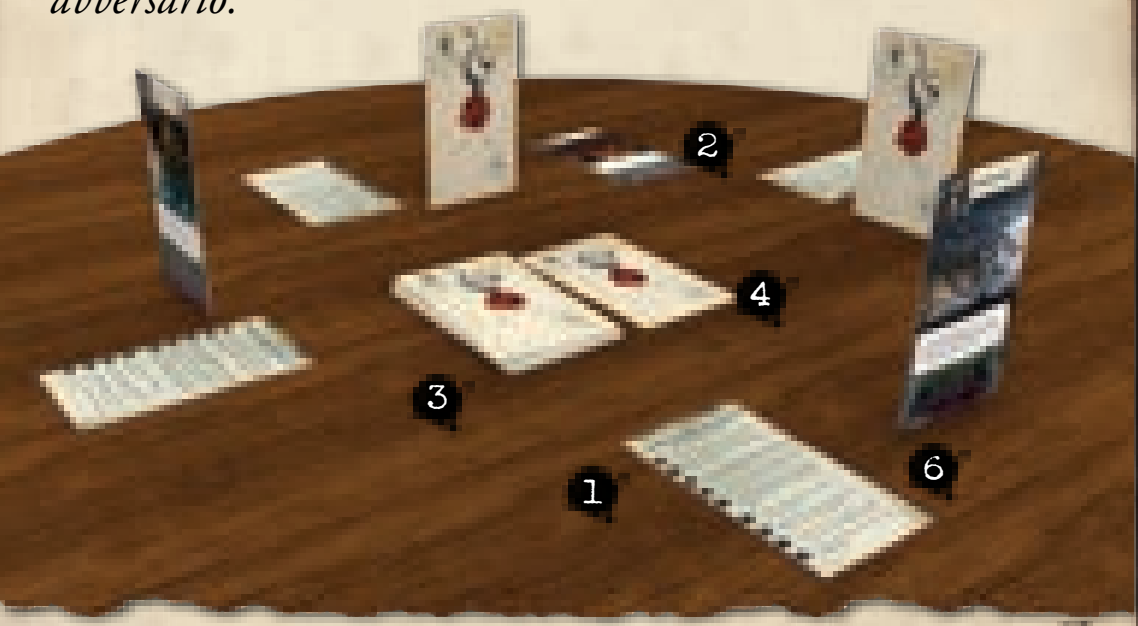

**27 Carte di Gioco** **6 Carte Consultazione**

**18 Segnalini Mito**

# Preparazione

1. Distribuite una carta consultazione a ogni giocatore.
2. Trovate la carta Uova di Clandestino e mettetela da parte a faccia in su.
3. Mescolate le altre 26 carte di gioco per formare il mazzo. Collocate il mazzo a faccia in giù sul tavolo a portata di mano di tutti i giocatori.
4. Prendete la carta in cima al mazzo e mettetela da parte **a faccia in giù**. *Non verrà utilizzata in questo round.*
5. Distribuite 1 carta dal mazzo a ogni giocatore per formare la propria mano di partenza.
6. Il giocatore che ha risolto un mistero più di recente è il primo giocatore.

**Solo per partite a 2 giocatori:** Prendete altre 5 carte dal mazzo e mettetele da parte **a faccia in su**. *Nemmeno queste verranno utilizzate in questo round, ma vi forniranno alcune informazioni su ciò che potrebbe avere il vostro avversario.*



# Svolgimento del Gioco

*Arkham Horror: Lovecraft Letter* si articola in diversi round di gioco. In ogni round, raccoglierete indizi per indagare su un mistero occulto cercando di mantenere la vostra sanità mentale… o sarete costretti a soccombere all'orrore.

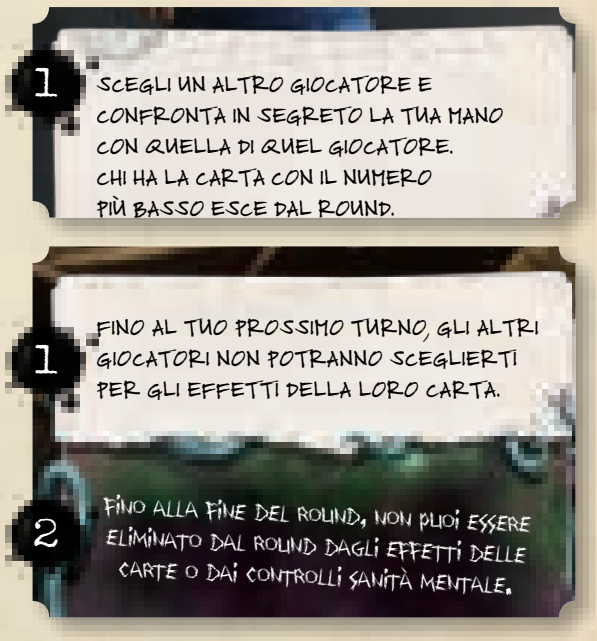
La carta nella vostra mano rappresenta l'indizio su cui state indagando al momento. A ogni turno, pescate 1 nuova carta, poi giocate 1 delle vostre 2 carte. Giocare alcune carte vi farà diventare **Folli**, il che vi darà accesso a potenti **effetti Follia** sulle carte che giocherete, ma vi obbligherà anche a effettuare un **controllo Sanità Mentale** a ogni turno, per assicurarvi che non abbiate perso del tutto la ragione.

Per vincere un round dovete essere l'ultimo giocatore rimasto nel round, oppure arrivare alla fine del round con la carta con il numero più alto tra quelle dei giocatori rimasti.

## Carte Arkham e Carte Oltremondo

Il mazzo è composto di 2 tipi di carte.
Le **carte Arkham** hanno solo un effetto **Sanità** 1 .

Le carte **Oltremondo** hanno sia un effetto **Sanità** 1 (in alto) sia un effetto **Follia** 2 (in basso).

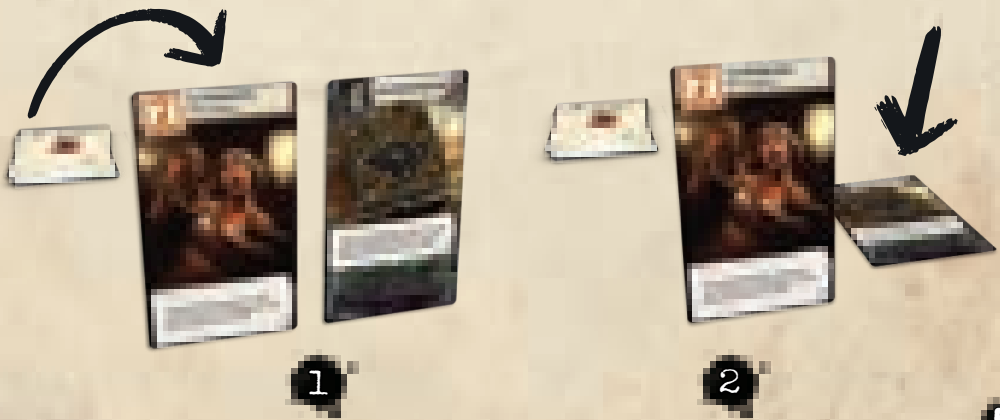


Il numero di diamanti/gemme su una carta indica quante carte di quel tipo ci sono all'interno del mazzo.

# Turno del Giocatore

Giocate a turno, in senso orario. Durante il vostro turno, seguite questi passaggi in ordine:

1. **Pescate** 1 carta dal mazzo e mettetela nella vostra mano.
2. **Giocate** 1 delle 2 carte nella vostra mano.
3. **Utilizzate** 1 effetto presente sulla carta che avete giocato:
   - Se siete **Sani**, dovete utilizzare l'**effetto Sanità**.
   - Se siete **Folli**, dovete **scegliere** se utilizzare l'effetto Sanità della carta oppure l'effetto Follia. Se la carta non ha un effetto Follia, dovete utilizzare il suo effetto Sanità.
4. **Scartate** la carta che avete giocato e terminate il vostro turno (vedere pagina 6).



## Carte Giocate e Carte Scartate

L'area davanti a voi sul tavolo è la vostra **area degli scarti**. Ogni volta che scartate una carta, dovete collocarla a faccia in su nella vostra area degli scarti. Tutte le carte nella vostra area degli scarti devono essere visibili a tutti i giocatori per l'intera durata del round.

In generale, potete usare l'effetto Sanità o l'effetto Follia di una carta solo quando **giocate** quella carta durante il vostro turno. **Non** risolvete alcun effetto della carta quando siete costretti a scartare una carta dalla vostra mano (per esempio con Il Musicista, pagina 11), quando una carta viene collocata direttamente nella vostra area degli scarti (per esempio con Tommy Gun, pagina 14) o quando rivelate una carta durante un controllo Sanità Mentale (vedere pagina 7).

**Nota:** La Dilettante e Cthulhu sono importanti eccezioni a ciò che è stato detto sopra. Dovete risolvere i loro effetti Sanità quando li giocate o li scartate dalla vostra mano (vedere pagina 10).

## Uscire dal Round

Alcuni effetti delle carte vi faranno uscire dal round in corso: avete completamente perso il contatto con la realtà e non potete più risolvere il mistero.

Quando ciò accade, collocate le carte nella vostra mano a faccia in su nella vostra area degli scarti. Fino al round successivo, gli altri giocatori saltano il vostro turno e non possono scegliervi per gli effetti di una carta.

## Stato Mentale

All'inizio di ogni round, tutti i giocatori sono Sani e possono utilizzare solo gli effetti Sanità sulle carte che giocano. Tuttavia, una volta che una carta Oltremondo viene collocata nella vostra area degli scarti, venite resi Folli dal contatto con una conoscenza proibita. (Ricordate: quando giocate una carta Oltremondo, essa non entra nella vostra area degli scarti finché i suoi effetti non sono stati risolti.)

Una volta diventati Folli, potete usare gli effetti Follia sulle carte, ma dovete effettuare un controllo Sanità Mentale all'inizio di ognuno dei vostri turni. Rimanete Folli per il resto del round.

## Controlli Sanità Mentale

Se all'inizio del vostro turno siete Folli, dovete effettuare un controllo Sanità Mentale prima di pescare una carta. Per effettuare un controllo Sanità Mentale, rivelate dalla cima del mazzo un numero di carte pari al numero di **carte Oltremondo** presenti nella vostra area degli scarti. Se rivelate una **carta Oltremondo**, non superate il controllo Sanità Mentale e uscite dal round. Se rivelate soltanto **carte Arkham**, superate il controllo Sanità Mentale e continuate il vostro turno.

Dopo aver superato o fallito un controllo Sanità Mentale, collocate tutte le carte rivelate a faccia in su nella vostra area degli scarti.

# Fine del Round

Il round termina quando il mazzo si esaurisce o quando rimane 1 solo giocatore nel round.

## Se il Mazzo si Esaurisce

Se un qualsiasi giocatore deve pescare una carta ma il mazzo è esaurito, tutti i giocatori ancora nel round rivelano simultaneamente la loro mano.

Il giocatore rimasto che possiede **la carta con il numero più alto** vince il round. Il vincitore prende un **segnalino Mito** dalla riserva e lo gira sul lato che corrisponde al suo stato mentale (Sano o Folle ).
Se ci sono giocatori in parità per il numero più alto ancora nel round, **tutti** i giocatori **in parità condividono la vittoria**. Ogni giocatore in parità prende un **segnalino Mito**.

### Se Rimane 1 Solo Giocatore

Se rimane 1 solo giocatore nel round (vale a dire che tutti gli altri giocatori sono stati eliminati), quel giocatore vince il round, prende un **segnalino Mito** dalla riserva e lo gira sul lato che corrisponde al suo stato mentale.

## Iniziare il Round Successivo

Per iniziare un nuovo round, ripetete i passi dal 2 al 6 della preparazione (mescolate le carte, mettetene alcune da parte e distribuite 1 carta a ogni giocatore).

Tutti i giocatori iniziano il round **Sani**, anche se erano Folli alla fine del round precedente. Il giocatore che ha **vinto** il round precedente è il primo giocatore. Se il round precedente è finito in parità, scegliete casualmente chi tra i giocatori in parità inizierà per primo.

## Fine della Partita

La partita continua finché qualcuno non vince. Il giocatore che soddisfa **1 qualsiasi** delle seguenti condizioni di vittoria vince immediatamente:

- Avere **2** segnalini Mito sul lato **Sano** ; oppure
- Avere **3** segnalini Mito sul lato **Folle** ; oppure
- Utilizzare con successo l'effetto Follia di **Chtulhu** durante un round.

**Nota:** Durante la partita potete accumulare segnalini Mito sia sul lato Sano sia sul lato Folle, ma dovete contarli separatamente quando verificate le condizioni di vittoria. La partita può essere vinta simultaneamente da più giocatori.

# Effetti delle Carte

**8. La Dilettante (Arkham) x 1 / Cthulhu (Oltremondo) x 1**

**Sanità:** Se giocate o scartate questa carta dalla vostra mano per un qualsiasi motivo, uscite dal round.

**Follia:** Se giocate Cthulhu mentre avete almeno 2 carte Oltremondo nella vostra area degli scarti, vincete **l'intera partita** (a prescindere da quanti segnalini Mito abbiate). Cthulhu di per sé non conta ai fini delle 2 carte Oltremondo di cui avete bisogno. (Non viene scartato finché i suoi effetti non sono stati risolti.)

Se **scartate** Cthulhu in qualsiasi momento (a prescindere da quante carte Oltremondo ci sono nella vostra area degli scarti) o se giocate Cthulhu con **meno** di 2 carte Oltremondo nella vostra area degli scarti, dovete risolvere il suo effetto Sanità e uscire dal round.

**7. La Showgirl (Arkham) x 1 / Shoggoth (Oltremondo) x 1**

**Sanità:** Quando scegliete una carta da giocare, se avete questa carta nella vostra mano e un'altra carta con il numero 5 o un numero superiore, **dovete** giocare questa carta.
Non rivelate l'altra carta nella vostra mano. Se avete sia La Showgirl sia Shoggoth nella vostra mano, potete scegliere quale delle due giocare.

**Follia:** Se giocate questa carta mentre siete Folli e vi è rimasta una carta nella vostra mano con il numero 5 o un numero superiore, rivelatela e vincete immediatamente il round.

### 6. Il Marinaio (Arkham) x 1 / Randall Tillinghast (Oltremondo) x 1

**Sanità:** Scegliete un altro giocatore e scambiate in segreto la vostra mano con quella di quel giocatore.

**Follia:** Raccogliete le mani di tutti gli altri giocatori, guardatele in segreto e aggiungetele alla vostra mano. Poi date in segreto a ogni giocatore 1 carta a vostra scelta dalla vostra mano. Potete dare via la carta che si trovava nella vostra mano prima che prendeste le mani degli altri giocatori.

### 5. Il Musicista (Arkham) x 2 / Clandestino (Oltremondo) x 1

**Sanità:** Scegliete un qualsiasi giocatore (inclusi voi stessi). Il giocatore scelto scarta la carta nella sua mano e pesca una nuova carta. Se il mazzo è esaurito, il giocatore pesca la carta che era stata messa da parte a faccia in giù.

**Follia:** Scegliete un altro giocatore. Prendete la sua mano, guardatela in segreto e aggiungetela alla vostra mano. Il giocatore scelto pesca la carta Uova di Clandestino che era stata messa da parte (questa è ora la sua mano). Poi giocate 1 delle 2 carte rimaste nella vostra mano, utilizzando 1 dei suoi effetti e scartandola come di norma. Se giocate **Cthulhu**, il Clandestino conta come se fosse nella vostra area degli scarti.

## 4. La Monella (Arkham) x 2 / Necronomicon (Oltremondo) x 1

**Sanità:** Fino all'inizio del vostro prossimo turno, quando un qualsiasi giocatore sceglie su chi usare l'effetto di una carta, non può scegliere voi. Potete comunque subire l'effetto di carte che hanno effetto su tutti i giocatori (per esempio Randall Tillinghast).

**Nota:** Se utilizzate l'effetto di una carta che vi richiede di scegliere un altro giocatore mentre tutti gli altri giocatori sono protetti dalla Monella o dal Necronomicon, non si applica nessun effetto (scartate comunque la carta). Tuttavia, se utilizzate un effetto che vi richiede di scegliere **un qualsiasi giocatore** mentre tutti gli altri sono protetti (per esempio Il Musicista), **dovete** scegliere voi stessi.

**Follia:** Se giocate questa carta mentre siete Folli e scegliete questo effetto, non potete essere eliminati in alcun modo per il resto del round.

- Dovete comunque effettuare un **controllo Sanità Mentale** a ogni turno. Se rivelate una carta Oltremondo, continuate come se aveste superato il controllo.
- Se giocate o scartate La Dilettante, Cthulhu o le Uova di Clandestino, **non** uscite dal round.
- Se un giocatore usa gli Investigatori o i Cultisti per indovinare la vostra mano, dovete affermare con onestà se ha ragione, ma non uscite dal round nel caso ce l'abbia.

- Se un giocatore utilizza Il Pugile o l'Abitatore del Profondo per confrontare la sua mano con la vostra e la sua mano è più alta della vostra, **nessuno** dei due esce dal round.
- Se il mazzo è esaurito, rivelate la vostra mano come di norma. Perdete comunque se non avete la carta più alta.

### 3. Il Pugile (Arkham) x 2 / Abitatore del Profondo (Oltremondo) x 1

**Sanità:** Scegliete un altro giocatore. Voi e il giocatore scelto vi mostrate a vicenda le vostre mani, in segreto. Chi ha la carta con il numero più basso esce dal round. Se avete lo stesso numero, **nessuno** dei due esce dal round.

**Follia:** Scegliete un altro giocatore che sia Sano. Quel giocatore esce dal round. Se utilizzate questo effetto mentre non ci sono giocatori Sani nel round, non si applica nessun effetto (scartate la carta come di norma).

### 2. L'Agente Federale (Arkham) x 2 / Magro Notturno (Oltremondo) x 1

**Sanità:** Scegliete un altro giocatore e guardate in segreto la sua mano.

**Follia:** Scegliete un altro giocatore e guardate in segreto la sua mano. Poi svolgete un turno extra completo (vale a dire pescate 1 carta, giocate 1 carta, risolvete 1 effetto, scartate). Non effettuate un controllo Sanità Mentale durante il vostro turno extra.

Se giocate **Cthulhu**, il Magro Notturno conta come se fosse nella vostra area degli scarti.

## 1. Investigatori (Arkham) x 5 / Cultisti (Oltremondo) x 1

**Sanità:** Scegliete un altro giocatore e nominate un numero diverso da 1. Il giocatore scelto deve rispondere con onestà se ha una carta con quel numero nella propria mano. Se ce l'ha, quel giocatore esce dal round. Potete nominare lo 0.

**Follia:** Scegliete un altro giocatore. Se quel giocatore ha una carta con un 1, esce dal round. Se non ce l'ha, nominate un numero diverso da 1. Se quel giocatore ha una carta con quel numero, esce dal round.

## 0. Tommy Gun (Arkham) x 1 / R'lyeh (Oltremondo) x 1

**Sanità:** Scegliete un qualsiasi giocatore (inclusi voi stessi). Rivelate 2 carte dalla cima del mazzo. Collocate tutte le carte rivelate nell'area degli scarti del giocatore scelto.

Dato che le carte rivelate non sono **né** giocate **né** scartate, nessuno dei loro effetti viene risolto (inclusi gli effetti Sanità della Dilettante e di Cthulhu).

Se il mazzo si esaurisce, aggiungete le carte rivelate all'area degli scarti del giocatore scelto, poi terminate immediatamente il round.

**Follia:** Capovolgete il mazzo in modo che la carta sul fondo venga rivelata. Per il resto del round, tutti i giocatori possono vedere la prossima carta che verrà pescata dal mazzo.
I giocatori non possono guardare nessun'altra carta nel mazzo.

All'inizio del vostro prossimo turno (prima di effettuare un controllo Sanità Mentale), potete terminare il round. Se lo fate, risolvete la fine del round come se il mazzo fosse esaurito.

**0. Uova di Clandestino (Oltremondo) x 1**

Se giocate questa carta, uscite dal round. A differenza della Dilettante o di Cthulhu, non uscite dal round se scartate questa carta.

## Errori nelle Regole

Accidentalmente o volutamente, ci sono molti modi in cui un giocatore può non rispettare una regola, per esempio non rispondendo onestamente quando viene scelto dagli Investigatori o non giocando La Showgirl quando richiesto.

I giocatori devono assicurarsi di aver capito le regole del gioco e devono sempre ricontrollare bene le proprie carte: errori di questo tipo possono rovinare l'esperienza di gioco.

## Versione Classica

Per giocare la versione classica di *Lovecraft Letter*, rimuovete Tommy Gun e R'lyeh dal gioco. Alla fine di ogni round, i giocatori non possono essere in parità: i giocatori con lo stesso numero nella mano vengono eliminati.

# Riconoscimenti

**Design Originale di *Lovecraft Letter*:** Seiji Kanai

**Design Aggiuntivo del Gioco:** Jorge Zhang

**Illustrazioni:** Mauro Dal Bo, Walter Brocca, Joshua Cairos, Matthew Cowdery, Stanislav Dikolenko, Graey Erb, Anders Finer, Tony Foti, Aleksander Karcz, Robert Laskey, Adam Schumpert, Stephen Somers, Pixoloid Studios, Shane Tyree, Magali Villeneuve

**Progetto Grafico:** Randy Delven, Jay Hernishin, Tony Mastrangeli

**Direzione Creativa:** Brianna Woodward

**Produzione:** Guadalupe Gonzalez, Jorge Zhang

**Regolamento e Revisione Tecnica:** Kevin Ellenburg, Jeff Fraser

**Revisione:** Dan Varrette

**Marketing:** Krystal Rose, Preston Wing

**Direzione Studio:** Mike Hummel

**Team Z-Man:** Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Brianna Woodward, Jorge Zhang

**Ringraziamenti Speciali:** Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Joe DeSimone, Halley Feil, Emily Frenchik, Austin Litzler, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Luke Peterschmidt, Sean Ryan, Alex Schlee, Jacinda Wilson

**Playtester:** Mickaël "Froh" Garcin, Daniel Marcaida, Ghie Marcaida, AJ Marcaida, AG Marcaida, Melissa Miller, Brook Nichols, Mark Pamintuan (Friendly Meeple), Ravi Patel, Ben Schillmoeller, Yury Shulman, Jeremy Stull, Jonathan Westfall, Chenshu Yu, Jonathan Zhanay

**Edizione italiana**

**Traduzione:** Elisabetta Colombo

**Revisione:** Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi

**Adattamento Grafico:** Giacomo Pellini

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini

© 2025 Z-Man Games. Arkham Horror & Z-Man Games are ® of Z-Man Games. Actual components may vary from those shown.