

UNSTABLE GAMES™



TWISTED CRYPTIDS™



REGOLAMENTO

INTRODUZIONE

È così difficile sentirsi invisibili come un Criptide al giorno d'oggi. In questo gioco di strategia facile da imparare, esplorerete la vostra relazione di amore e odio con gli umani e supererete in astuzia i vostri compagni Criptidi per ottenere lo status di vera leggenda. Mentre escursionisti, cacciatori e ricercatori si immergono nella natura selvaggia con la speranza di cogliere anche solo un bagliore della vostra presenza, voi organizzerete elaborati inganni, piazzereste esche perfette e vi apposterete con discrezione nell'ombra per costruire il vostro mito. Di tanto in tanto potreste perfino rivelare il vostro vero io, ma fate attenzione: la vulnerabilità può avere un prezzo.



CONTENUTO



4 carte
Criptide grandi



36 carte
Avvistamento

12 segnalini Mito
a due facce



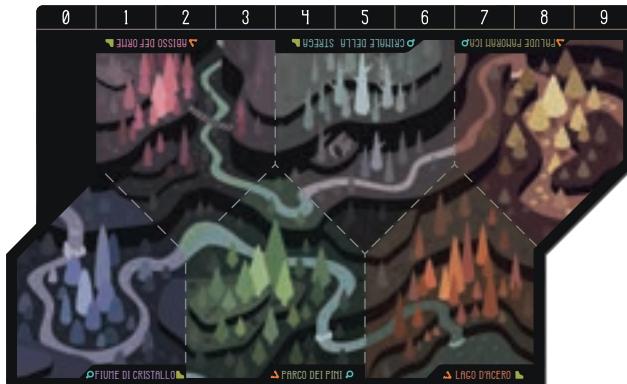
30 segnalini
Umano



12 segnalini
Nascondiglio



52 carte
Azione



1 tabellone Natura Selvaggia



1 segnalino
Primo Giocatore



4 pedine
Criptide



1 segnalino
Voragine



10 carte Tratto
Nascosto

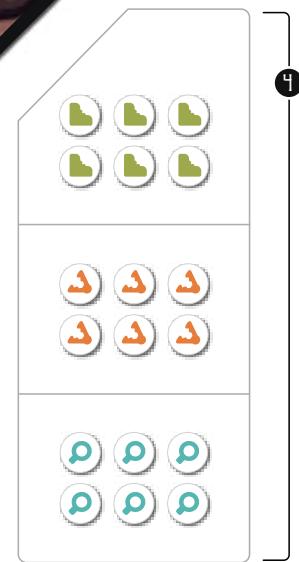
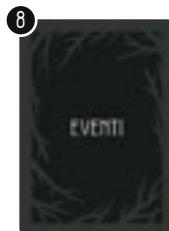
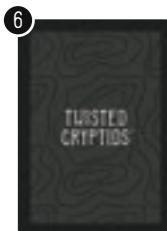
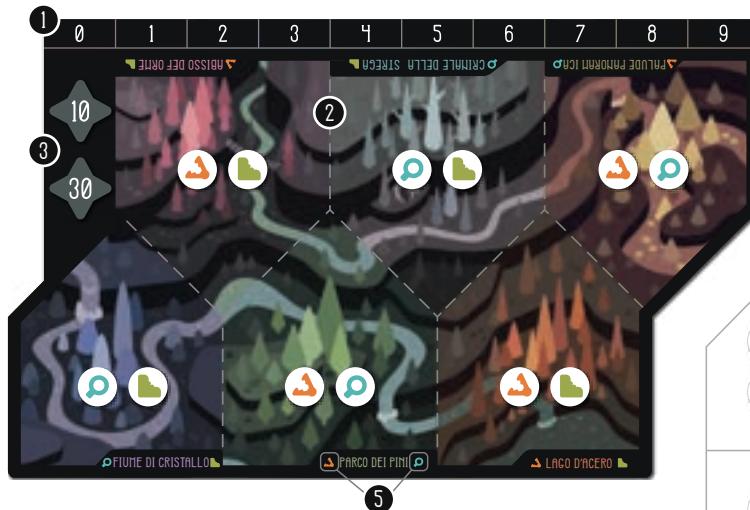


PREPARAZIONE

Iniziate rimuovendo il tabellone dalla scatola, apritelo e collocatelo al centro dell'area di gioco a portata di mano di tutti i giocatori. Il tabellone è formato dal **tracciato Mito** 1 e dalla **Natura Selvaggia** 2 che a sua volta è composta da 6 **Luoghi**. Collocate poi i **segnalini Mito** 3 accanto al tracciato Mito. Il mito rappresenta il vostro punteggio nel corso della partita, e userete il tracciato Mito e i segnalini Mito per tenere traccia del vostro punteggio.

Collocate i **segnalini Umano** nelle 3 **Aree Ristoro** 4 (ognuna corrispondente a una Varietà di Umano) accanto alla Natura Selvaggia, poi collocate i **segnalini Escursionista** 5, i **segnalini Cacciatore** 6 e i **segnalini Ricercatore** 7 su ogni Luogo con un simbolo , oppure corrispondente 8.

Mescolate il **mazzo Azione** 9 e collocatelo a faccia in giù a portata di mano di tutti i giocatori, lasciando un po' di spazio accanto per una **pila degli scarti** 10. Poi mescolate il **mazzo Evento** 11 e collocatelo a faccia in giù a portata di mano di tutti i giocatori, lasciando un po' di spazio accanto per una **pila Evento Attuale** 12.



Ogni giocatore sceglie un Criptide e prende i relativi componenti: **1 carta Criptide 10**, **1 pedina Criptide 11**, **9 carte Avvistamento 12** e **3 segnalini Nascondiglio 13**.



Dopo aver scelto il vostro Criptide, collocate la vostra carta Criptide a faccia in su davanti a voi, poi collocate la vostra pedina Criptide sul tracciato Mito sulla casella Mito 5 (che rappresenta il vostro punteggio di partenza). Rimettete gli eventuali Criptidi rimanenti (e i relativi componenti) nella scatola.

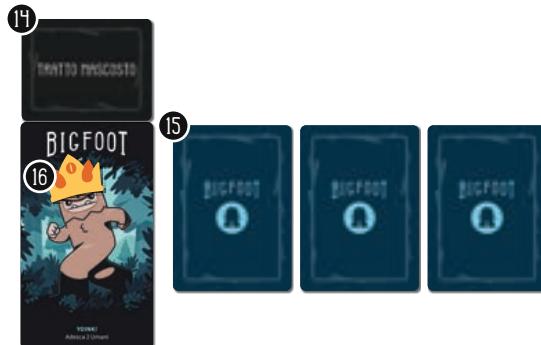
Poi mescolate le **carte Tratto Nascosto** e distribuitene due a ogni giocatore. Ogni giocatore sceglie una delle due carte e la colloca a faccia in giù al di sopra della sua carta Criptide 14, poi rimettete le eventuali carte Tratto Nascosto rimanenti nella scatola.

Ora siete pronti per formare i vostri **3 Mazzi**. Per creare un Mazzo, scegliete segretamente tre delle vostre carte Avvistamento e collocatele a faccia in giù in una pila nell'ordine che preferite, poi ripetete questo processo con le vostre carte Avvistamento rimanenti finché non avrete formato tutti e tre i vostri Mazzi (ognuno con 3 carte Avvistamento).

Nota: La carta Avvistamento a faccia in giù in cima a ogni Mazzo sarà la prima a essere rivelata di quel Mazzo.

Dopo che avete formato i vostri Mazzi, collocate ogni Mazzo in una fila a destra della vostra carta Criptide 15. Ogni Mazzo corrisponderà a uno dei vostri segnalini Nascondiglio numerati: il Mazzo a sinistra sarà il segnalino Nascondiglio numero 1, il Mazzo al centro il segnalino Nascondiglio numero 2 e il Mazzo a destra il segnalino Nascondiglio numero 3.

Date il **segnalino Primo Giocatore 16** al giocatore che ha visitato un parco più di recente, che inizierà la partita come primo giocatore.





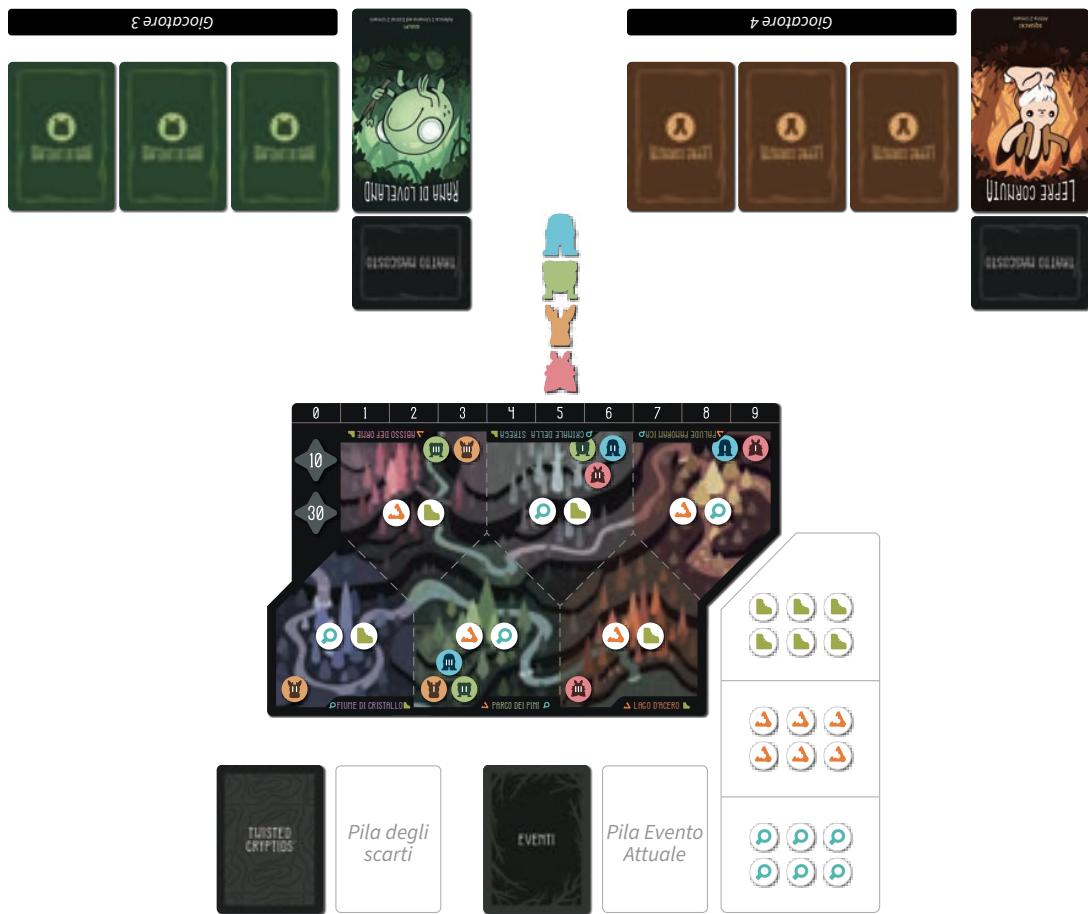
In ordine di turno (partendo dal primo giocatore e proseguendo *in senso orario*), collocate uno dei vostri segnalini Nascondiglio su un Luogo nella Natura Selvaggia. Una volta che ogni giocatore ha collocato un segnalino Nascondiglio, il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Poi, in ordine di turno (a partire dal nuovo primo giocatore), collocate un secondo segnalino Nascondiglio. Dopo che ogni giocatore ha collocato il proprio secondo segnalino Nascondiglio, il primo giocatore passerà il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra. Un'ultima volta, in ordine di turno, collocate il vostro ultimo segnalino Nascondiglio. Dopo che ogni giocatore ha collocato tutti i propri segnalini Nascondiglio, il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra.

Di seguito, un paio di cose da ricordare quando collocate i vostri segnalini Nascondiglio:

- *Non potete collocare un segnalino Nascondiglio su un Luogo che ha già uno dei vostri segnalini Nascondiglio.*
- *Quando giocate con 4 giocatori, non più di 3 giocatori possono avere un segnalino Nascondiglio su uno stesso Luogo qualsiasi.*

Infine, distribuite 5 carte dal mazzo Azione a ogni giocatore. Queste carte formeranno la vostra mano. Ora siete pronti per giocare! La partita inizia con il primo giocatore e prosegue in ordine di turno.

Una volta che avete completato la preparazione, l'area di gioco dovrebbe risultare più o meno così:



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocherete a Twisted Cryptids nel corso di 5 round, ogni round è diviso in 4 fasi: Alba, Giorno, Tramonto e Notte.

1 FASE ALBA

All’Alba, gli Umani lasceranno, arriveranno e si muoveranno nella Natura Selvaggia di propria iniziativa.

All’inizio del round, il primo giocatore gira una carta dalla cima del mazzo Evento, la aggiunge a faccia in su alla pila Evento Attuale e risolve gli effetti elencati dall’alto verso il basso (vedere pagina 13 per ulteriori dettagli sulle carte Evento).

Nota: Se non potete risolvere l’effetto di una carta nella sua interezza (per esempio se non ci sono Ricercatori nella Natura Selvaggia da Estrarre, se c’è solo un Cacciatore nell’Area Ristoro da Attirare oppure se ci sono solo due Escursionisti su un Luogo quando l’effetto dice di muoverne tre) risolvete parzialmente quell’effetto nella misura in cui è possibile. Questo si applica anche alle carte che giocate durante il Giorno e agli Avvistamenti che rivelate al Tramonto.

Il round prosegue poi con la fase Giorno.

2 FASE GIORNO

Durante il Giorno, utilizzerete il vostro fascino da Criptide per muovere gli Umani in giro per la Natura Selvaggia nel tentativo di accrescere il vostro Mito.

In ordine di turno, nel vostro turno effettuerete una delle Azioni seguenti:

- Giocare una carta Azione dalla vostra mano (vedere pagina 12 per ulteriori dettagli sulle carte Azione).
- Scartare una carta Azione per utilizzare il vostro Potere Criptide. Potete farlo solo una volta per round (vedere pagina 10 per ulteriori dettagli sui Poteri Criptide).
- Passare il turno al giocatore successivo.

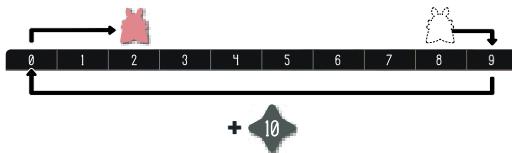
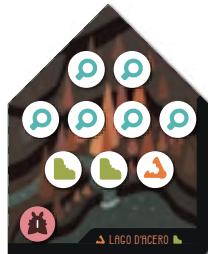
Continuerete a giocare carte in questo modo per tre turni. Una volta che ogni giocatore ha svolto tre turni, il round prosegue con la fase Tramonto.

3 FASE TRAMONTO

Al Tramonto avverrà un Incontro in un Luogo nella Natura Selvaggia, che rivelerà cosa sta o non sta facendo ogni Criptide in quel Luogo. Per determinare dove avverrà l’Incontro, trovate il Luogo con il maggior numero di Umani che abbia almeno un Nascondiglio. In caso di parità tra Luoghi con il maggior numero di Umani, il primo giocatore sceglie in quale di questi Luoghi avverrà l’Incontro.

In ordine di turno, se avete un Nascondiglio sul Luogo dell’Incontro, rivelate l’Avvistamento in cima al vostro rispettivo Mazzo.

Quando rivelate un Avvistamento, iniziate ottenendo (o perdendo) Mito in base alla distribuzione di Umani sul Luogo dell’Incontro come specificato sulla carta Avvistamento. Poi risolvete l’effetto di quell’Avvistamento, quindi mettetelo da parte a faccia in su accanto a voi. Infine, prendete il vostro Nascondiglio dal Luogo dell’Incontro e collocatelo sul suo rispettivo Mazzo, poi il prossimo giocatore ad avere un Nascondiglio sul Luogo dell’Incontro rivelerà il proprio Avvistamento.



-2 Mito per gli Escursionisti 0 Mito per i Cacciatori +6 Mito per i Ricercatori
Ottieni 4 Mito

Esempio di come ottenere 4 Mito

Se durante il Tramonto rivelate l’ultimo Avvistamento in uno dei vostri Mazzi e ora quel Mazzo è esaurito, rimettete il segnalino Nascondiglio corrispondente nella scatola. Non utilizzerete questo Nascondiglio per il resto della partita.

Dopo che tutti i giocatori con Nascondigli sul Luogo dell’Incontro hanno rivelato i propri Avvistamenti, il round prosegue con la fase Notte.

4 FASE NOTTE

Durante la Notte, inizierete a ideare un piano in preparazione per il giorno successivo.

In ordine di turno, effettuate i passi seguenti:

- Se non avete un segnalino Nascondiglio su uno dei vostri Mazzi, potete muovere uno dei vostri segnalini Nascondiglio nella Natura Selvaggia, collocandolo su un nuovo Luogo.
- Se avete un segnalino Nascondiglio su uno dei vostri Mazzi dal Tramonto, collocate quel segnalino Nascondiglio su un Luogo diverso dal Luogo in cui è avvenuto l’Incontro.
- Potete scegliere di scartare un qualsiasi numero di carte, poi pescate dal mazzo Azione finché avete 5 carte nella vostra mano. (Se siete al quinto round, saltate questo passo e scartate qualsiasi carta rimasta nella vostra mano.)

Nota: Se nel mazzo non ci sono carte a sufficienza da pescare per arrivare ad averne 5 in mano, pescate le eventuali carte rimaste nel mazzo Azione, poi mescolate la pila degli scarti e collocatela a faccia in giù per formare un nuovo mazzo Azione. Continuate a pescare finché non avrete 5 carte in mano.

Una volta che ogni giocatore ha pescato fino ad avere 5 carte, il primo giocatore passa il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra, che diventa ora il primo giocatore per il prossimo round.

FINE DELLA PARTITA

Una volta che avete completato 5 round, girate gli Avvistamenti rimasti nei vostri Mazzi e il vostro Tratto Nascosto prima di determinare il vincitore della partita.

- Ottenete 7 Mito per ogni Vera Apparizione che non è stata rivelata durante la partita.
- Ottenete bonus Mito in base al vostro livello di completamento dell'obiettivo sul vostro Tratto Nascosto.

Il giocatore con il totale di Mito maggiore vince la partita e viene proclamato Vera Leggenda, mentre gli altri scappano a casa prima che gli Umani li catturino.

In caso di parità, contate il numero di Umani sui Luoghi dove avete dei Nascondigli. Il giocatore in parità con il maggior numero di Umani è il vincitore. Se questo non risolve la parità, allora battetevi il cinque perché significa che per stavolta siete entrambi leggende (ma forse dovreste giocare di nuovo per determinare chi sia la **Vera** Leggenda).



Avvistamenti Non Rivelati



↓
+7 Mito per ogni Vera Apparizione non rivelata

Avvistamenti Rivelati



Non rivelare le tue Sagome o i tuoi Inganni

Sagome e Inganni Rivelati			
QUANTITÀ	2	1	0
MITO BONUS	7	14	21

↓
+14 Mito per l'obiettivo Tratto Nascosto

TOTALE: 32 + 7 + 7 + 14 = 60 MITO



COMPONENTI

CARTE CRIPTIDE

In quanto Criptidi avete un Potere Criptide unico che vi aiuterà durante il Giorno. Una volta per round, potete scartare una carta per utilizzare quel potere nel vostro turno.

Nota: Se il vostro Potere Criptide include due effetti separati da un e, risolvete entrambi gli effetti separatamente. Questo significa che potete risolverli dallo stesso Nascondiglio o da diversi Nascondigli.



CARTE TRATTO NASCOSTO

I Tratti Nascosti vi forniscono un obiettivo che cercherete di realizzare entro la fine della partita per poter ottenere bonus Mito. Ogni Tratto Nascosto ha tre livelli di completamento; più alto è il vostro livello di completamento, più Mito otterrete! Tenete il vostro Tratto Nascosto segreto agli altri giocatori fino alla fine della partita, ma potete guardarla in qualsiasi momento.

SEI UN CRIPTIDE COMORTO

Rivela le tue Vere Apparizioni

Vere Apparizioni Rivelate			
QUANTITÀ	1	2	3
MITO BONUS	6	14	22

SEI UN CRIPTIDE OMESTO

Non rivelare le tue Esche o i tuoi Inganni

Esche e Inganni Rivelati			
QUANTITÀ	2	1	0
MITO BONUS	7	14	21

SEI UN CRIPTIDE RILASSATO

Non rivelare le tue Esche

Esche Rivelate			
QUANTITÀ	2	1	0
MITO BONUS	0	6	13

CARTE AVVISTAMENTO

Gli Avvistamenti vengono tenuti in Mazzi, nascosti agli altri giocatori, finché non vengono rivelati; voi potete però guardarli in qualsiasi momento. Al Tramonto, rivelerete gli Avvistamenti dai vostri Mazzi. Gli Avvistamenti possono farvi ottenere oppure perdere Mito quando vengono rivelati durante un Incontro in base alla distribuzione di Umani nel Luogo dell'Incontro. Ogni carta Avvistamento elenca anche un effetto che risolverete dopo che è stata rivelata.

Gli Avvistamenti sono di quattro tipi:

- **Esche:** Le Esche sono oggetti disposti in modo da somigliare proprio a voi! Utilizzateli per ingannare i Cacciatori e ottenere Mito (*Ahah! È solo una montagnola di rametti, sciocchi.*)
- **Inganni:** Fatevi aiutare dalle creature del bosco per creare degli Inganni e far perdere le vostre tracce agli Umani. Rivelate gli Inganni agli Escursionisti per aumentare il vostro Mito. (*Pensano davvero che somigliate a tre procioni in un impermeabile?*)
- **Sagome:** Con poco si può fare così tanto! Lasciate che gli Umani vedano di sfuggita cosa si stanno perdendo con le Sagome. Questi contorni oscuri entusiasmano molto i Ricercatori, facendovi ottenere Mito a ogni Incontro. (*Le pubblicazioni scientifiche vorranno sapere tutto di voi!*)
- **Vere Apparizioni:** Essere un Criptide è difficile. A volte vorreste solo sollevare il velo e mostrare al mondo chi siete veramente... anche se ci sono delle conseguenze. Gli Avvistamenti Vere Apparizioni siete davvero voi, in carne e ossa! Esponetevi agli Umani appropriati attaccando, dormendo o svolgendo la vostra attività preferita e verrete ricompensati con Mito per il vostro coraggio. Ma fate attenzione! A volte essere vulnerabili ha un prezzo. (*Non siete cattivi, siete solo incompresi... e forse un po' cattivi, sì.*)

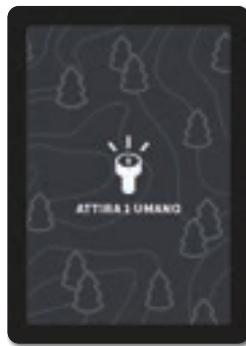


Consiglio: Gli Avvistamenti Vere Apparizioni sono ad alto rischio, ma alta ricompensa; anche se potreste ottenere un sacco di Mito rivelandoli, potreste allo stesso modo perdere un sacco di Mito se dovessero esserci gli Umani sbagliati sul Luogo dell'Incontro; tuttavia, ogni Avvistamento Vera Apparizione non rivelato vi permetterà di ottenere 7 Mito alla fine della partita! Scegliete saggiamente quando sistematate i Mazzi durante la preparazione per tenere le vostre Vere Apparizioni vicino alla cima oppure per seppellirle in modo che rimangano nascoste per tutta la durata della partita.

CARTE AZIONE

Queste carte compongono la vostra mano, e le giocherete durante il Giorno. Ognuna specifica un numero di Umani, una Varietà di Umano e una specifica Funzione che vi permetterà di cambiare la distribuzione degli Umani nella Natura Selvaggia. Quando giocate una carta Azione, risolvete l'effetto, poi collocatela nella pila degli scarti. Alcune carte hanno due effetti separati da un OPPURE; quando giocate una carta con OPPURE, scegliete uno degli effetti da risolvere.

Nota: Potete risolvere parzialmente l'effetto di una carta Azione solo se non è possibile risolverlo nella sua interezza. Per esempio, se giocate una carta che vi farebbe Adescare 2 Ricercatori e ci sono 2 Ricercatori su un Luogo adiacente, dovete Adescarli entrambi; tuttavia, se c'è 1 solo Ricercatore sul Luogo adiacente, potete comunque giocare la carta e Adescare solo 1 Ricercatore.



Tipi di Funzioni

- **Adescare:** Prendere un Umano da un Luogo adiacente e muoverlo sul Luogo di uno dei vostri Nascondigli (*Dev'essere stato il suono melodico della vostra voce...*)
- **Spaventare:** Prendere un Umano dal Luogo di uno dei vostri Nascondigli e muoverlo su un Luogo adiacente. (*RAWRRRRRR!*)
- **Attirare:** Prendere un Umano dalla sua Area Ristoro corrispondente e collocarlo sul Luogo di uno dei vostri Nascondigli. (*Siete così popolari... state attirando una folla!*)
- **Estrarre:** Prendere un Umano dal Luogo di uno dei vostri Nascondigli oppure da un Luogo adiacente e rimetterlo nella sua Area Ristoro corrispondente. (*Ehi, a volte un Criptide ha voglia di uno snack... nessun giudizio.*)

CARTE EVENTO

Ogni round, all’Alba, avverrà un nuovo Evento. Questi Eventi porteranno gli Umani a muoversi per la Natura Selvaggia.

Alcuni effetti potrebbero richiedervi di muovere gli Umani “su” oppure “verso” un Luogo.

• **SU/SUL:** Quando muovete un Umano “su” un Luogo, lo muovete direttamente su quel Luogo.

• **VERSO:** Quando muovete un Umano “verso” un Luogo, lo muovete nella direzione di quel Luogo su un Luogo adiacente. Questo potrebbe far sì che l’Umano si muova direttamente su quel Luogo oppure che si muova di una posizione più vicina a quel Luogo. Se due Luoghi adiacenti sono ugualmente vicini quando muovete “verso” un Luogo, scegliete su quale di quei Luoghi muovere l’Umano.



Nota: Quando risolvete l’effetto di un Evento, se più Luoghi soddisfano i requisiti dell’effetto, scegliete uno di quei Luoghi e risolvete l’effetto di quel Luogo. Se un effetto vi richiede di selezionare un Luogo con il minor numero di Umani, questo potrebbe voler dire selezionare un Luogo con zero Umani.

Alcuni effetti potrebbero richiedervi di “distribuire gli Umani” su Luoghi adiacenti. Per farlo, togliete tutti gli Umani specificati dal loro Luogo attuale e collocateli su Luoghi adiacenti con una distribuzione il più equa possibile. Se non riuscite a distribuirli equamente, scegliete quali di quei Luoghi otterrà un Umano in più.

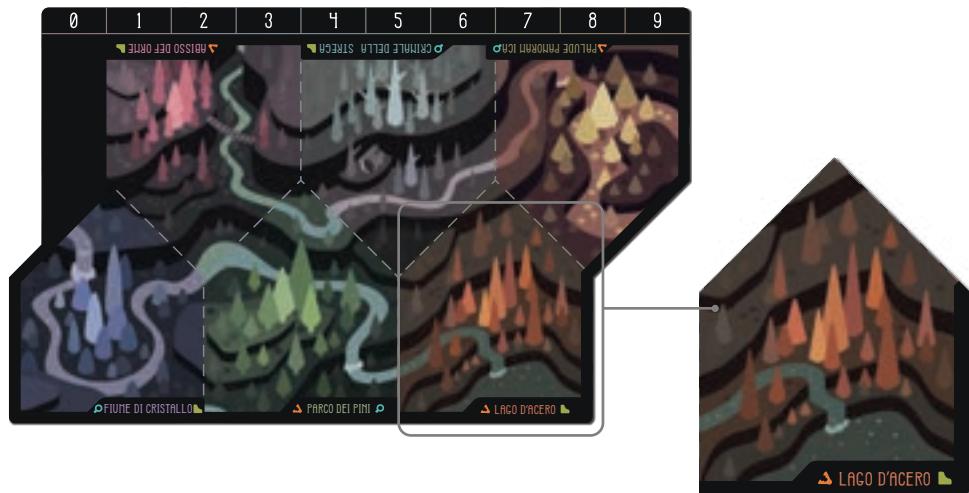
SEGNALINI NASCONDIGLIO

Collocherete i vostri Nascondigli sui Luoghi durante la preparazione, e avrete la possibilità di muovere uno di essi a ogni round durante la Notte. Ogni Nascondiglio corrisponde a uno dei vostri Mazzi.



NATURA SELVAGGIA

La Natura Selvaggia, che include 6 Luoghi diversi, è il tabellone su cui vi nasconderete nel corso della partita. Il tabellone include anche il tracciato Mito, che utilizzerete per tenere traccia del vostro Mito.



SEGNALINI UMANO

Gli Umani sono l'essenza, il cuore di Twisted Cryptids. (*Sono anche deliziosi!*)

A ogni round, li adescherete in determinati Luoghi per aumentare il vostro Mito oppure li allontanerete per impedire che vi vedano. Gli Umani sono di tre Varietà diverse:



Gli Escursionisti sono il vostro pane quotidiano; non vi stanno cercando, ma potrebbero incuriosirsi se si imbattono in voi. All'Alba li troverete a vagabondare nella Natura Selvaggia e a godersi il panorama. Vengono facilmente raggirati dagli Inganni e solitamente vi lasceranno in pace se vi troveranno addormentati.



I Cacciatori sono Umani ingegnosi che sono sulle vostre tracce. All'Alba tenderanno a muoversi in branchi mentre vi cercano, e possono muoversi abbastanza rapidamente. Tuttavia, potete sventare i loro piani con Esche ben costruite, e tendono a spaventarsi quando vi vedono pronti a scattare e attaccare.



I Ricercatori sono i più istruiti tra gli Umani, vogliono dimostrare la vostra esistenza e studiarvi. All'Alba potrebbero muoversi lentamente tra i Luoghi, cercandovi nelle aree meno affollate. Si entusiasmano spesso al solo intravedere la vostra Sagoma, ma sono estasiati quando vi sorprendono a fare qualcosa di sciocco oppure mondano.

Nota: Alcuni effetti non specificano una Varietà di Umano. Questi effetti utilizzano un simbolo  invece di una delle tre Varietà di Umano sovrastanti. Quando risolvete uno di questi effetti, potete scegliere un qualsiasi Umano.

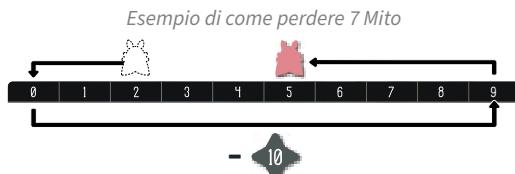
PEDINE CRIPTIDE

La vostra pedina Criptide viene usata per tenere traccia del vostro punteggio sul tracciato Mito. Quando ottenete oppure perdetec Mito, muovete la vostra pedina Criptide lungo il tracciato Mito del rispettivo numero di caselle.



SEGNALINI MITO

Per tenere traccia del vostro Mito attuale utilizzerete sia il tracciato Mito sia i segnalini Mito. In qualsiasi momento, se state per muovere la vostra pedina Criptide oltre il 9 sul tracciato Mito quando ottenete Mito, prendete un segnalino Mito e continuate sul tracciato Mito da 0. In modo simile, se state per andare oltre lo 0 quando perdetec Mito, rimettete un segnalino Mito (se ne avete) e continuate all'indietro sul tracciato Mito dal 9. Il vostro Mito non può scendere sotto lo 0.



Ogni segnalino Mito è a due facce, con una faccia che rappresenta 10 Mito e l'altra che rappresenta 30 Mito. Quando avete tre segnalini Mito sul lato 10, rimettetene a posto due e giratene uno sul lato 30.

SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



Questo segnalino indica chi è il primo giocatore. Alla fine di ogni Notte, il segnalino Primo Giocatore verrà passato *in senso orario*, cambiando il primo giocatore del round successivo. L'ordine di turno parte sempre con il primo giocatore e procede *in senso orario*.

SEGNALINO VORAGINE (SOLO PER 2 GIOCATORI)



Quando giocate con 2 giocatori, collocate il segnalino Voragine sulla Palude Panoramica all'inizio della preparazione. Nessun Umano oppure Nascondiglio può essere collocato oppure mosso su questo Luogo.

Ce l'avete fatta! Avete letto le regole e ora sapete tutto quello che vi serve per giocare a Twisted Cryptids. Nelle prossime due pagine, troverete una sezione che riassume le fasi e i termini chiave che potete consultare velocemente mentre giocate.

CONSULTAZIONE VELOCE

L'ordine di turno inizia con il primo giocatore e procede *in senso orario*.

ALBA

Il primo giocatore gira un nuovo Evento e lo risolve dall'alto verso il basso.

Quando trovate il Luogo con il minor numero di Umani o Varietà, questo include i Luoghi con zero elementi.

GIORNO

In ordine di turno, avrete 3 turni.

Durante il vostro turno, potete effettuare una delle Azioni seguenti:

- Giocare una carta dalla vostra mano.
- Scartare una carta per utilizzare il vostro Potere Criptide (una volta per round).
- Passare il turno al giocatore successivo.

TRAMONTO

Gli Incontri avvengono sul Luogo che ha il maggior numero di Umani e almeno un Nascondiglio.

In ordine di turno, se avete un Nascondiglio sul Luogo dell'Incontro:

- Rivelate l'Avvistamento in cima a quel mazzo.
- Risolvetelo dall'alto verso il basso.
- Collocate il vostro Nascondiglio in cima a quel mazzo.

NOTTE

In ordine di turno, effettuate i passi seguenti:

- Se non avete un Nascondiglio su un mazzo, potete muovere un Nascondiglio.
- Se avete un Nascondiglio su un mazzo, collocatelo su un Luogo (non può essere il Luogo dell'Incontro).
- Potete scartare qualsiasi carta nella vostra mano, poi ripescate fino a 5 carte (saltate questo passo nel round 5).

Passate il segnalino Primo Giocatore *in senso orario*, poi iniziate il round successivo.

La partita finirà dopo 5 round (vedere pagina 8 per il calcolo del punteggio).





RISOLVERE GLI EFFETTI:

Se doveste mai ritrovarvi impossibilitati a effettuare l'effetto completo su una carta, risolvete parzialmente quell'effetto finché ne siete in grado. Se più Luoghi soddisfano i requisiti dell'effetto, scegliete uno di quei Luoghi e risolvete l'effetto da quel Luogo.

QUANDO MUOVETE GLI UMANI:

“Su” significa che li muovete direttamente su un Luogo.

“Verso” significa che li muovete di un Luogo più vicino al Luogo oggetto.

FUNZIONI:

- **Adescare:** Da un Luogo adiacente al Luogo del vostro Nascondiglio.
- **Spaventare:** Dal Luogo del vostro Nascondiglio a un Luogo adiacente.
- **Attirare:** Dall'Area Ristoro corrispondente al Luogo del vostro Nascondiglio.
- **Estrarre:** Dal Luogo del vostro Nascondiglio oppure un Luogo adiacente all'Area Ristoro corrispondente.

MUOVERE I VOSTRI NASCONDIGLI:

- Non potete collocare un segnalino Nascondiglio su un Luogo che ha già uno dei vostri segnalini Nascondiglio.
- Per 4 giocatori: Non più di 3 giocatori possono avere un segnalino Nascondino su un singolo Luogo.

RIPRISTINARE IL MAZZO AZIONE:

Se in qualsiasi momento si esauriscono le carte nel mazzo Azione, mescolate la pila degli scarti e collocatela a faccia in giù per formare un nuovo mazzo Azione.

TWISTED CRYPTIDS™



Potete contattarci o scoprire di più sui nostri giochi, accessori e altri interessanti contenuti visitando Unstablegames.com/twistedcryptids.

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo, Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini