



 REGOLAMENTO

INDICE

| | |
|-------------------------------------------------------|----|
| INTRODUZIONE | 2 |
| PANORAMICA | 2 |
| CONTENUTO | 3 |
| CONCETTI BASE | 4 |
| ♦ APPARTENENZA | 4 |
| ♦ TABELLONE E PLANCIA | 4 |
| ♦ CARTE | 6 |
| ♦ AGENTI | 6 |
| PREPARAZIONE | 7 |
| SVOLGIMENTO DEL GIOCO | 8 |
| ♦ AZIONI | 8 |
| Aggiungere Influenza | 8 |
| Rivendicare (Solo per la 1 ^a Azione) | 9 |
| <i>Rivendicare una carta Supporto Base</i> | 9 |
| <i>Rivendicare una Città</i> | 10 |
| <i>Rivendicare una carta Mito</i> | 10 |
| Recuperare Influenza | 10 |
| Comprare Influenza | 11 |
| Viaggiare | 11 |
| Manipolare Rituale/Indagine | 11 |
| Azione delle Carte | 12 |
| <i>Assassinare</i> | 12 |
| <i>Chiudere o Aprire un Portale</i> | 13 |
| <i>Collocare o Rimuovere un Lucchetto</i> | 13 |
| Scartare Carte | 13 |
| Rivelare l'Appartenenza | 14 |
| Passare | 14 |
| ♦ TEST DI SANITÀ MENTALE | 14 |
| Condotti alla Follia..... | 14 |
| FINE DELLA PARTITA | 15 |
| ♦ INNESCHI DI FINE PARTITA | 15 |
| ♦ PUNTEGGIO | 15 |
| Punteggio Generale | 15 |
| Investigatori..... | 15 |
| Cultisti | 15 |
| Dissidenti..... | 15 |
| ♦ DETERMINARE IL VINCITORE | 17 |
| MODALITÀ SOLITARIO | 18 |
| RICONOSCIMENTI | 23 |

INTRODUZIONE

“E in appoggio a questa Dichiarazione, con salda fede nella protezione della Divina Provvidenza, reciprocamente impegniamo le nostre Vite, i nostri Beni e il nostro sacro Onore.” – Dichiarazione d’Indipendenza degli Stati Uniti d’America

Non pensate che i Grandi Antichi esercitino la loro influenza solo su questa realtà. Attraverso la moltitudine degli infiniti, si estendono regni piuttosto familiari con tutte le stesse nazioni e gli stessi popoli che parlano tutte le vostre lingue umane e vivono gli stessi incubi. I Grandi Antichi esistono in ognuno di essi. In una di queste realtà è un anno familiare in una nazione familiare: la cosiddetta Grande Depressione e la rovina che ha portato in America. Un luogo e un momento appropriati per seminare discordia e rancore in quello che altrimenti avrebbe potuto diventare un baluardo della civiltà umana. Se c’è una cosa di cui si può sempre essere certi, è che l’umanità è egoista. L’avidità è universale, e i Grandi Antichi se ne sono sempre serviti per scatenare guerre tra fratelli e per trasformare gli amici in nemici. Offri a un uomo un pulpito per elevarsi sopra la folla e lui ignorerà che quello stesso pulpito è in bilico sopra la testa del suo prossimo, e la metà orientale di quel vasto continente è il luogo perfetto per fomentare una seconda rivoluzione come quella di Dark Providence. Questo regno è un luogo di lealtà mutevoli e di azioni malvagie, perché la corruzione nei poteri mendaci è un pericolo sempre presente nelle città più influenti della nazione in quest’epoca. Fate attenzione a voltare le spalle ai vostri compagni, potrebbero piantarvi un coltello nella schiena.

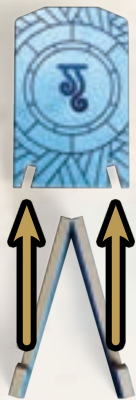
Non tutto è perduto, però. Se l’umanità non avesse avuto potere, i Grandi Antichi non avrebbero avuto bisogno di celarsi. No, essi sono fin troppo consapevoli della minaccia che può rappresentare l’umanità unita, e non serve che si ricordi loro che perfino la morte può morire.

PANORAMICA

Cthulhu: Dark Providence è un gioco competitivo in cui da 1 a 5 giocatori assumono il ruolo segreto di Investigatore, Cultista o Dissidente in uno dei due fronti nella guerra per il destino di una nazione sull’orlo della rovina. L’Appartenenza determina il modo in cui ogni giocatore ottiene punti, ma alla fine sarà un solo giocatore a vincere.

Durante la partita, i giocatori utilizzano i cubi Influenza per ottenere il diritto di rivendicare le carte Supporto, assumere il controllo delle Città e guadagnare carte Mito. Ogni nuova carta Supporto acquisita migliora il mazzo del giocatore e di conseguenza le risorse e le azioni che il giocatore può effettuare durante un turno. Cercando di mantenere segreta la propria Appartenenza e spingendo al limite la sanità mentale dei propri Agenti, i giocatori effettuano moltissime azioni, inducendo gli Agenti Reclutati a schierarsi dalla loro parte, assassinando gli Agenti degli altri giocatori, ricevendo aiuto extra dalle potenti carte Mito, impedendo ad altri giocatori di rivendicare carte, chiudendo e aprendo Portali e molto altro, per ottenere Punti Vittoria. Alla fine, il giocatore con il minor numero di PV e tutti i giocatori che condividono la sua Appartenenza vengono eliminati, e vince solo il giocatore rimasto con il maggior numero di PV.

CONTENUTO



30 CORNICI (6 per ogni colore)

1 SACCHETTO TEST DI
SANITÀ MENTALE

95 CUBI INFLUENZA
(19 per ogni colore)



1 SUPPORTO DI PLASTICA



5 PLANCE GIOCATORE (1 per ogni colore)



6 CARTE APPARTENENZA

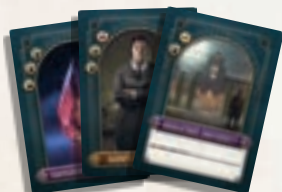


1 TABELLONE

1 PLANCIA TRACCIATI



50 CARTE SUPPORTO DI PARTENZA
(10 per ogni Agente Principale)



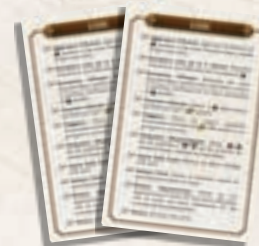
60 CARTE SUPPORTO BASE



13 CARTE SUPPORTO CITTÀ



24 CARTE MITO



5 CARTE RIEPILOGO



5 SEGNALINI AGENTE PRINCIPALE



22 SEGNALINI
AGENTE RECLUTATO



8 SEGNALINI
ABITATORI DEL PROFONDO



1 SEGNALINO
MI-GO



12 SEGNALINI
PORTALE A DUE LATI



12 SEGNALINI
LUCCHETTO



6 SEGNALINI
SANITÀ MENTALE



12 SEGNALINI
FOLLIA



1 INDICATORE
INDAGINE



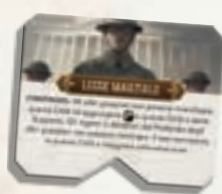
1 INDICATORE
RITUALE



60 SEGNALINI CONTROLLO
(12 per ogni colore)



1 PEDINA CTHULHU



1 SEGNALINO
LEGGE MARZIALE



3 SEGNALINI WHATELEY

CONTENUTO MODALITÀ SOLITARIO



6 CARTE GRANDE ANTICO



2 CARTE CULTISTA



8 CARTE COMPORTAMENTO
DEI CULTISTI



2 SEGNALINI
CULTISTA

CONCETTI BASE

◆ APPARTENENZA ◆

Ogni giocatore appartiene a una fazione nella lotta per il destino dell'umanità, e ciò viene stabilito dalla sua carta Appartenenza.



Gli **Investigatori** cercano di impedire la rovina che incombe appena oltre la soglia del nostro mondo. Gli Investigatori ottengono Punti Vittoria (PV) chiudendo Portali latenti verso dimensioni oscure, rivendicando Agenti con PV Investigatore (PV rosa) e avanzando lungo il tracciato Indagine. Tuttavia, per quanto coraggiosi possano essere, le loro vite e la loro sanità mentale sono sempre a rischio. Se a un certo punto un Investigatore viene condotto alla follia, la partita termina immediatamente (vedere pagina 14). L'opposto di un Investigatore è un Cultista.



I **Cultisti** cercano di inaugurare un'era di oscurità e caos in cui i loro padroni ultraterreni li ricompenseranno per i loro servizi. I Cultisti ottengono Punti Vittoria (PV) aprendo Portali latenti, assassinando Agenti, rivendicando carte Mito con PV Cultista (PV verdi) e avanzando lungo il tracciato Rituale per provocare la fine del mondo a noi conosciuto. I Cultisti, la cui sanità mentale è piuttosto discutibile, vengono ricompensati con l'immortalità per la loro lealtà quindi la fine della partita non viene innescata quando un Cultista viene assassinato né quando viene condotto alla follia. L'opposto di un Cultista è un Investigatore.



I **Dissidenti** erano un tempo Cultisti e Investigatori ma da allora sono stati disillusi dalla loro passata lealtà.

Tutti i Dissidenti ottengono PV assassinando Agenti, chiudendo e aprendo Portali latenti e avanzando lungo il tracciato corrispondente alla loro passata Appartenenza (Investigatori o Cultisti), ma non ottengono PV reclutando Agenti o evocando i Grandi Antichi. Dal momento che i Dissidenti sono nemici di entrambe le fazioni, celare la loro identità è essenziale, e subiscono penalità se la loro Appartenenza viene rivelata (vedere pagina 14). L'opposto di un Dissidente è un Dissidente dell'altro tipo (per esempio, un Dissidente Investigatore è l'opposto di un Dissidente Cultista e viceversa).



I Punti Vittoria generici (PV blu) vengono ottenuti dai giocatori a prescindere dalla loro Appartenenza (Investigatore, Cultista o Dissidente).

◆ TABELLONE E PLANCIA ◆

Il gioco presenta un tabellone e una plancia Tracciati. Le azioni principali della partita avvengono sul tabellone, mentre la plancia Tracciati viene utilizzata per tenere traccia dei Punti Vittoria (PV) dei giocatori e dei progressi della loro Appartenenza.

TABELLONE



- 1. Nome della Città**
- 2. Promemoria della Carta Città:** Un promemoria delle risorse della carta Supporto Città.
- 3. Casella Città:** Casella in cui vengono aggiunti i cubi Influenza per rivendicare una Città, i segnalini Lucchetto per bloccare un'azione di rivendicare, e in cui vengono collocati e mossi gli Agenti.
- 4. Slot Controllo Città:** Utilizzato per segnalare quando un giocatore assume il controllo di una Città.
- 5. Valore di Controllo Città:** Ammontare di PV immediatamente ottenuti rivendicando una Città. Questo valore deve anche essere raggiunto per poter assassinare nella Città.
- 6. Portale:** Portali latenti verso altre dimensioni che possono essere chiusi o aperti durante la partita.
- 7. Valore del Portale:** Questo valore deve essere raggiunto per chiudere o aprire un Portale e viene trasformato in Punti Vittoria da ottenere alla fine della partita.
- 8. Slot Mazza delle Carte Supporto Base:** Slot in cui vengono collocate le carte Supporto Base e vengono aggiunti i cubi Influenza per rivendicare carte Supporto Base. Lo slot presenta anche un effetto da risolvere immediatamente quando il mazzo si esaurisce.
- 9. Strada:** Collega le Città. Ogni strada ha un costo che deve essere pagato per muoversi su di essa. Le Città collegate da un'unica strada sono considerate adiacenti.

PLANCIA TRACCIATI



- A. Tracciato PV:** Utilizzato per tenere traccia dei PV di ogni giocatore.
- B. Tracciato Indagine:** Utilizzato per tenere traccia dei progressi degli Investigatori.
- C. Tracciato Rituale:** Utilizzato per tenere traccia dei progressi dei Cultisti.
- D. Carte Mito:** Fila di carte Mito disponibili per essere rivendicate e una riserva di carte da aggiungere alla fila durante la partita.
- E. Carte Città:** Riserva di carte Supporto Città, da raccogliere quando le Città vengono rivendicate.
- F. Scorta Segreta:** Riserva di carte Supporto Base che, salvo diversa indicazione, non entrano nella partita.
- G. Limbo:** I cubi Influenza utilizzati per rivendicare vengono spostati nel Limbo finché non vengono recuperati.



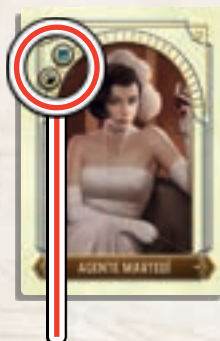


◆ CARTE ◆

Le **carte Supporto** formano i mazzi dei giocatori e vengono utilizzate durante la partita per effettuare azioni. Ci sono 3 tipi di carte Supporto:

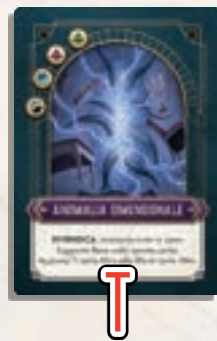
- ◆ **Carte Supporto di Partenza:** Queste sono le 10 carte dell'Agente Principale di un giocatore e formano il suo mazzo all'inizio della partita.
- ◆ **Carte Supporto Base:** Queste carte vengono collocate sulle Città nello slot mazzo delle carte Supporto Base e possono essere rivendicate dai giocatori durante la partita per migliorare il loro mazzo e costruire la loro strategia.
- ◆ **Carte Supporto Città:** I giocatori ottengono l'accesso a queste carte rivendicando e assumendo il controllo di una Città.

CARTE SUPPORTO DI PARTENZA



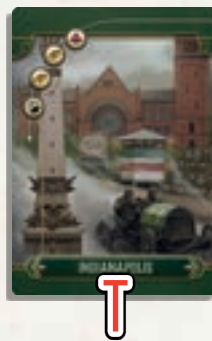
Risorse

CARTE SUPPORTO BASE



Effetto

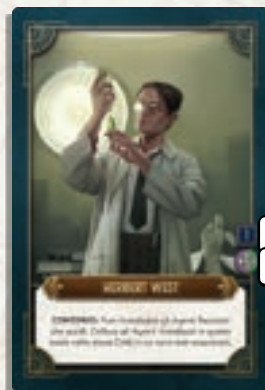
CARTE SUPPORTO CITTÀ



Nome

Le **Carte Mito** forniscono potenti effetti che i giocatori possono utilizzare durante la partita, ma non vengono mai mescolate nel mazzo di un giocatore.

CARTE MITO



PV

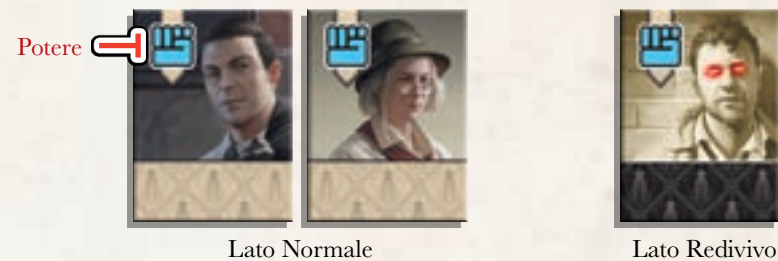
Test di Sanità Mentale
Indica che dopo aver rivendicato la carta occorre effettuare un Test di Sanità Mentale (vedere pagina 14).

◆ AGENTI ◆

Gli Agenti sono personaggi che i giocatori controllano durante la partita. Ogni giocatore inizia la partita con un Agente Principale e durante la partita può indurre Agenti Reclutati a schierarsi dalla propria parte. Gli Agenti forniscono 1 Influenza aggiuntiva per l'azione di rivendicare mentre sono presenti in una casella Città (vedere pagina 9). Inoltre, gli Agenti possono aggiungere potere (👊) nella casella Città che occupano, effettuare azioni tramite l'utilizzo delle azioni delle carte (vedere pagina 12) o avere propri effetti permanenti (che sono unici per Harry Houdini, Lillian La France e Alice Ochs).

Ogni segnalino Agente ha due lati. Tutti gli Agenti iniziano la partita con il lato normale verso l'alto, che può essere girato sull'altro lato solo tramite gli effetti delle carte Redivivo.

AGENTI PRINCIPALI



Lato Normale

Lato Redivivo

AGENTI RECLUTATI



Lato Normale

Lato Redivivo

IMPORTANTE: Tutti gli elementi di gioco sono limitati alla loro quantità fisica. Se un effetto di gioco porta un giocatore a superarne il limite, il giocatore utilizzerà la quantità massima disponibile e ignorerà il resto.

PREPARAZIONE

La seguente è una preparazione per una partita a 2-5 giocatori. Per la preparazione e le regole per la modalità solitario, vedere pagina 18.

1. Collocare il tabellone a portata di mano di tutti i giocatori.
2. Collocare la plancia Tracciati a destra del tabellone.
3. Collocare gli indicatori Rituale e Investigatore sulla casella di partenza dei rispettivi tracciati Rituale e Investigatore.
4. Collocare i segnalini Sanità Mentale e Follia nel sacchetto Test di Sanità Mentale e lasciare il sacchetto vicino al tabellone.
5. Collocare le carte Supporto Città in un mazzo a faccia in su a destra dello slot carte Città sulla plancia Tracciati.
6. Mescolare le carte Supporto Base. Poi, collocare un ammontare di carte a faccia in giù nell'area mazzo di ognuna delle 12 Città, basandosi sul numero dei giocatori:
 - ♦ 2-3 giocatori: 3 carte per Città.
 - ♦ 4-5 giocatori: 4 carte per Città.
 Poi, rivelare 1 carta dalla cima delle carte Supporto Base su ogni Città. Se viene rivelata una carta Agente, collocare il segnalino corrispondente sopra la carta.
7. Formare un mazzo con le rimanenti carte Supporto Base e collocarlo a faccia in giù a destra dello slot Scorta Segreta sulla plancia Tracciati.
8. Mescolare le carte Mito e collocare il mazzo a destra dello slot carte Mito sulla plancia Tracciati. Rivelare e collocare a destra del mazzo un ammontare di carte Mito a faccia in su per formare la fila delle carte Mito, basandosi sul numero dei giocatori:
 - ♦ 2-3 giocatori: 3 carte.
 - ♦ 4-5 giocatori: 4 carte.

9. Ogni giocatore:
 - ♦ Sceglie un colore e prende la plancia Agente, i segnalini Controllo, le Cornici e i 7 cubi Influenza corrispondenti. Mettere i cubi Influenza rimanenti in una riserva generale accanto al tabellone, suddivisi per colore.
 - ♦ Sceglie un Agente Principale e prende le carte Supporto di Partenza e il segnalino Agente Principale corrispondenti.
 - ♦ Fa scivolare il proprio segnalino Agente Principale nella Cornice con il lato normale rivolto verso l'alto.
 - ♦ Mescola le proprie carte Supporto di Partenza a faccia in giù in un mazzo e pesca 5 carte. Poi, colloca le carte rimanenti sull'area mazzo della propria plancia.
 - ♦ Colloca 1 cubo Influenza sulla casella 0 del tracciato PV sulla plancia Tracciati.
10. Basandosi sul numero di giocatori, mescolare le carte Appartenenza indicate a faccia in giù:
 - ♦ 2-3 giocatori: 1 Cultista, 1 Investigatore e 2 Dissidenti.
 - ♦ 4-5 giocatori: 2 Cultisti, 2 Investigatori e 1 Dissidente casuale.
 Poi, distribuire 1 carta a ogni giocatore. Rimettere tutte le carte inutilizzate nella scatola, senza rivelarle. Ogni giocatore guarda la propria carta Appartenenza, senza rivelarla, e la colloca a faccia in giù accanto alla propria plancia.
11. Collocare la pedina Cthulhu nel supporto di plastica e i segnalini Agente Reclutato, Lucchetto, Portale, Mi-Go, Abitatori del Profondo, Whateley e Legge Marziale accanto al tabellone, separati in base alla tipologia, per creare la riserva generale.
12. Il giocatore più sospetto inizierà per primo. Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore colloca il proprio Agente Principale in una casella Città a sua scelta su cui non ci sia un altro Agente. Per la prima partita, è consigliabile che ogni giocatore riveli 1 carta Supporto Città casuale per stabilire la propria Città di partenza. Ignorare la carta Supporto Città di R'lyeh se viene pescata.

Che la follia abbia inizio!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Cthulhu: Dark Providence si svolge in una serie di turni, a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Durante il proprio turno, ogni giocatore:

1. Effettua 2 azioni più un qualsiasi numero di azioni gratuite che può avere.
2. Colloca tutte le carte utilizzate per effettuare azioni nella pila degli scarti sulla propria plancia, non appena l'azione viene completamente risolta.
3. Pesca carte dalla cima del proprio mazzo finché non ha 5 carte in mano. Se un giocatore non può pescare una carta perché il proprio mazzo è esaurito, mescola la propria pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e continua a pescare carte fino a raggiungere il proprio limite di mano.

Poi, una volta terminato il turno di un giocatore, il giocatore successivo in senso orario effettua il proprio turno. La partita prosegue in questo modo finché non si verifica uno degli inneschi di fine partita. A quel punto si contano i punti e viene stabilito un vincitore (vedere pagina 15).

NOTA: È possibile che le carte abbiano effetti che contraddicono una regola. Se questo accade, la carta ha la precedenza sulle regole.

◆ AZIONI ◆

Le azioni possono richiedere risorse dalle carte Supporto per essere effettuate. Un giocatore può utilizzare una carta Supporto solo per un singolo scopo:

1. Utilizzare un singolo tipo di risorsa.
2. Utilizzare il suo effetto AZIONE.
3. Utilizzare il suo effetto AZIONE GRATUITA.

Quando si giocano carte per risorse, i giocatori non possono giocare più carte di quante ne servano per raggiungere il numero di risorse richieste per l'azione desiderata.

Nelle carte con un effetto REAZIONE, l'effetto indicato viene innescato da una condizione specificata sulla carta (quando una carta viene annientata, o scartata, o utilizzata per il suo effetto AZIONE ecc.). Una REAZIONE non è ritenuta un'azione, quindi non viene considerata come 1 delle 2 azioni che un giocatore può effettuare durante il proprio turno.

ANNIENTARE

Alcuni effetti possono annientare carte o segnalini durante la partita. Ogni volta che una carta viene annientata, rimuoverla in modo permanente fino alla fine della partita, rimettendola nella scatola. Se si tratta di una carta o un segnalino Agente, rimuovere il suo segnalino dalla Cornice, restituire la Cornice al giocatore e rimuovere la carta e il segnalino fino alla fine della partita. Le carte Supporto Città non possono essere annientate. Se una carta Supporto Città sta per essere annientata, rimetterla invece nell'area carte Città sulla plancia Tracciati.


👉 AGGIUNGERE INFLUENZA

Un giocatore può giocare dalla propria mano 1 o più carte Supporto con Influenza (🟡) per prendere quell'ammontare di cubi Influenza dalla propria riserva personale e aggiungerla a una carta Supporto Base, a una casella Città o a una carta Mito. Un giocatore può aggiungere Influenza solo a 1 qualsiasi carta o casella Città, **a prescindere dal fatto che su di esse sia presente un proprio Agente oppure no**, come parte di un'unica azione. Non c'è limite al numero di cubi Influenza che possono essere aggiunti a una carta o a una casella Città. I giocatori non possono giocare intenzionalmente più carte di quelle necessarie. L'unico caso in cui i giocatori possono aggiungere un numero di cubi Influenza inferiore a quello indicato è se giocano una carta con 2 🟡 e hanno a disposizione 1 solo cubo Influenza nella loro riserva personale.

ESEMPIO: Durante il suo turno, l'Agente **Martedì** gioca 2 carte di Partenza dalla propria mano: una con 1 🟡 e l'altra con 2 🟡. Ha 3 🟡 in totale da aggiungere a qualsiasi carta Supporto Base, casella Città o carta Mito. In previsione di acquisire la carta **Anarchici** in un turno futuro, aggiunge i suoi 3 cubi Influenza alla carta.




RIVENDICARE (SOLO PER LA 1ª AZIONE)

Un giocatore può utilizzare la sua prima azione, e **soltanto la sua prima azione**, per rivendicare 1 carta Supporto Base, carta Mito o Città su cui ha Influenza maggiore. In caso di parità, salvo diversa indicazione, nessun giocatore viene considerato con Influenza maggiore. Nonostante la presenza di Agenti non sia richiesta, essi forniscono 1 Influenza aggiuntiva mentre sono presenti in una Città per l'azione di rivendicare. Tuttavia, un giocatore deve comunque avere almeno 1 cubo Influenza sulla carta o Città per poterla rivendicare. Carte e Città con un segnalino Lucchetto  non possono essere rivendicate. **L'azione di rivendicare non richiede carte per essere effettuata.**

NOTA: Grazie a  l'Agente Alice Ochs aggiunge 2 Influenza degli Agenti alla sua casella Città attuale invece che 1.

Quando effettua un'azione di rivendicare, il giocatore segue questi passi, in ordine:

1. Sposta i propri cubi Influenza dalla carta o casella Città di una Città che sta rivendicando al Limbo. Qualsiasi altro giocatore con Influenza su quella carta o casella Città rimette tutti i propri cubi Influenza nella propria riserva personale.
2. Segue i passi richiesti per rivendicare ogni tipo di carta o Città come indicato (vedere di seguito).
3. Risolve gli effetti RIVENDICA sulla carta rivendicata, se presenti.
4. Controlla se la carta rivendicata mostra un'icona Test di Sanità Mentale . Se l'icona è presente, il giocatore deve effettuare un Test di Sanità Mentale (vedere pagina 14).

IMPORTANTE: Alcuni effetti consentono ai giocatori di rivendicare carte o Città durante la partita. Questa è comunque considerata un'azione di rivendicare ai fini degli effetti RIVENDICA, tuttavia i giocatori non devono necessariamente avere Influenza sulle carte né questa deve essere necessariamente la loro prima azione, salvo diversa indicazione.

Ogni tipo di carta ha i propri passi da effettuare quando viene rivendicata:

Rivendicare una carta Supporto Base

Il giocatore prende la carta dal tabellone e la colloca nella propria pila degli scarti. Se la carta rivendicata è un Agente Reclutato, il giocatore prende il segnalino corrispondente e lo fa scivolare in una Cornice del proprio colore (con il lato normale verso l'alto). Poi, il giocatore colloca l'Agente Reclutato nella stessa casella Città in cui l'Agente è stato rivendicato.

Poi, rivela la carta successiva nel mazzo di quella Città, se presente. Se la carta rivelata è un Agente, il giocatore colloca il segnalino Agente corrispondente sopra la carta. Se la carta rivendicata era l'ultima di quel mazzo, il giocatore fa avanzare di 2 l'indicatore sul tracciato Rituale e aggiunge 1 carta Mito dal mazzo alla fila di carte Mito.

IMPORTANTE: Un giocatore può controllare solo 6 Agenti nello stesso momento. Questo include il proprio Agente Principale, gli Agenti Reclutati e Mi-Go (un Agente speciale che si acquisisce tramite una carta Mito). Un giocatore non può rivendicare Agenti se ne ha già 6 in gioco.

ESEMPIO: L'Agente Venerdi inizia il suo turno con cubi Influenza sulla casella Città di Atlanta e sulle carte Redivivi e Wyatt Earp. Tuttavia, ha Influenza maggiore solo sulla carta Wyatt Earp. Decide quindi di utilizzare la sua 1ª azione per rivendicarla. Sposta i suoi cubi Influenza da Wyatt Earp al Limbo e aggiunge la carta alla sua pila degli scarti.



Dal momento che Wyatt Earp è un Agente Reclutato, l'Agente Venerdi prende il segnalino Agente corrispondente e lo colloca su una delle sue Cornici. Poi, colloca l'Agente Wyatt Earp nella casella Città di New Orleans, dato che era la Città in cui Wyatt Earp è stato rivendicato. Infine, gira la carta in cima alle carte Supporto Base di New Orleans.

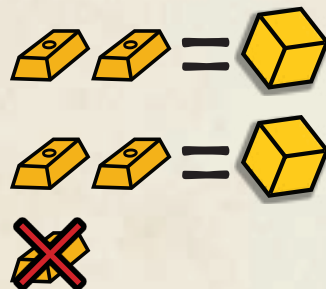


👉 COMPRARE INFLUENZA

Un giocatore può giocare 1 o più carte Supporto dalla propria mano con ricchezza rappresentata da lingotti (🟡) per ottenere cubi Influenza del proprio colore dalla riserva generale e aggiungerli alla propria riserva personale. Per ogni 2 🟡 giocati, il giocatore prende 1 cubo Influenza del proprio colore. Ogni 🟡 in eccesso va perso. Una volta che un giocatore ha preso tutti i propri cubi Influenza dalla riserva generale, non può più effettuare questa azione.

IMPORTANTE: Il numero di cubi 🟡 è limitato. Se si sta per ottenere più 🟡 di quella a disposizione, limitare invece l'azione all'ammontare disponibile, seguendo la restrizione standard di giocare il minor numero di carte necessarie per effettuare l'azione desiderata.

ESEMPIO: Durante il suo turno, l'Agente Venerdì gioca 2 carte per un totale di 5 🟡 per comprare Influenza. Prende 2 cubi Influenza del proprio colore dalla riserva generale e li aggiunge alla propria riserva personale. Ogni 🟡 non speso viene perso e non può più essere utilizzato in questa azione o nelle successive.



👉 VIAGGIARE

Un giocatore può giocare 1 o più carte Supporto dalla propria mano con 🟡 per muovere 1 o più dei propri Agenti e/o Abitatori del Profondo da una casella Città a un'altra attraverso strade collegate. Il costo per viaggiare con un Agente è il numero totale di 🟡 del percorso più conveniente dalla propria casella Città di origine alla propria destinazione. Un giocatore non può mai pagare in eccesso per Viaggiare. Il giocatore può utilizzare questa azione per viaggiare con 1 o più dei propri Agenti presenti in qualsiasi Città, viaggiando verso molteplici destinazioni (ammesso che possieda abbastanza 🟡). Ogni 🟡 in eccesso viene perso.

NOTA: Grazie a 🌀 una volta per turno l'Agente Lillian La France può muoversi fino a una Città adiacente senza pagare il costo del viaggio.

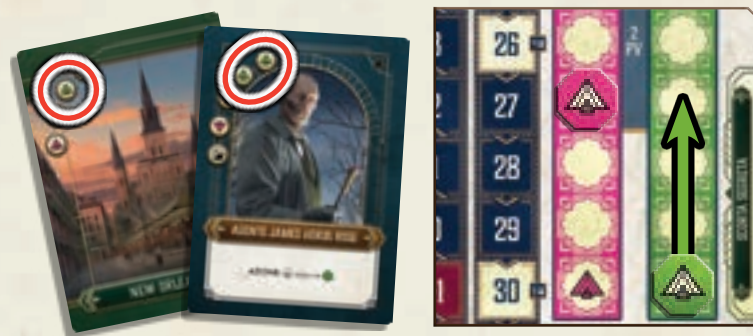
ESEMPIO: L'Agente Lunedì gioca 2 carte per un totale di 4 🟡. Utilizza 1 🟡 per viaggiare con il proprio Agente Principale da Pittsburgh a Indianapolis e 3 🟡 per viaggiare con Moses Fleet da Charleston a New Orleans.



👉 MANIPOLARE RITUALE/INDAGINE

Un giocatore può giocare 1 o più carte Supporto dalla propria mano con 🟢/🔴 per far avanzare o 🟢/🔴 per far arretrare l'indicatore del rispettivo colore lungo il tracciato corrispondente di un numero di caselle pari all'ammontare di icone sulle carte giocate. I giocatori possono far avanzare OPPURE far arretrare un unico indicatore con 1 azione di manipolare Rituale/Indagine (vale a dire che una singola azione può muovere solo 1 indicatore in 1 direzione). Se l'indicatore Rituale o l'indicatore Indagine raggiunge la casella finale del rispettivo tracciato, si innesca la fine della partita. Effettuare i passi di Fine Partita immediatamente dopo aver completamente risolto questa azione (vedere pagina 15).

ESEMPIO: Durante il suo turno, l'Agente Martedì gioca le carte New Orleans e James Horus Rose per manipolare il tracciato Rituale. Fa avanzare l'indicatore Rituale di 3 caselle.



👉 AZIONE DELLE CARTE

Un giocatore può giocare 1 carta Supporto o utilizzare 1 carta Mito per effettuare un effetto AZIONE elencato sulla carta. Alcune carte hanno effetti AZIONE GRATUITA. Questi vengono effettuati seguendo lo stesso procedimento, tuttavia non utilizzano nessuna delle 2 azioni del giocatore per il turno.

La seguente è una lista di effetti AZIONE e AZIONE GRATUITA comuni:

Assassinare

Per assassinare (☠️) l'Agente di un altro giocatore, un giocatore deve:

1. Avere un Agente nella stessa casella Città in cui è presente l'Agente di un altro giocatore. **Salvo diversa indicazione, gli Agenti Redivivi non possono essere assassinati.**
2. Giocare una carta Supporto che consenta a quell'Agente di effettuare questa azione, ovvero:
 - ♦ giocare una carta **dell'Agente corrispondente** se possiede ☠️**OPPURE**
 - ♦ giocare una carta che permetta a qualsiasi Agente di assassinare.
3. **Pareggiare o superare il valore di controllo Città con** 🏠 seguendo la restrizione di giocare il minor numero di carte necessarie per effettuare l'azione desiderata. Gli Agenti presenti nella Città che sono controllati dal giocatore che effettua l'azione contribuiscono con il loro 🏠 a questa azione anche se non stanno effettuando l'azione. Poi, qualsiasi altro 🏠 deve provenire dalle carte Supporto giocate dalla mano. Giocare 1 o più carte aggiuntive con 🏠 per raggiungere il valore di controllo Città totale. La carta utilizzata per assassinare non contribuisce con il suo 🏠 se presente. Se il giocatore non possiede abbastanza 🏠, l'azione non può essere effettuata. Ogni 🏠 in eccesso viene perso.
4. Il giocatore che effettua l'azione prende il segnalino Agente corrispondente e lo colloca sull'area Cripta della propria plancia.
5. Il giocatore il cui Agente è stato assassinato annienta la carta Agente. Se la carta era nella mano del giocatore, quel giocatore pesca 1 carta Supporto dal proprio mazzo per sostituirla. Se la carta era nel suo mazzo, quel giocatore deve poi rimescolare il mazzo. Poi, prende la propria Cornice vuota e la rimette nella propria riserva personale.

IMPORTANTE: L'Agente Principale di un giocatore può essere assassinato solo se quel giocatore non ha altri Agenti e solo se ha 5 o più PV sul tracciato dei punti. Inoltre, l'Agente Principale di un giocatore non può essere assassinato se la sua Appartenenza ai Cultisti è già stata rivelata. Gli Abitatori del Profondo (Agenti speciali che possono essere acquisiti tramite le carte) possono essere assassinati come ogni altro Agente Reclutato. I loro segnalini vengono rimessi nella riserva generale.

Se l'Agente Principale di un giocatore viene assassinato, rivelare la sua carta Appartenenza. Se è una carta Cultista, annullare l'assassinio e proseguire la partita come di consueto. Se è una carta Investigatore o Dissidente, si innesca la fine della partita. Effettuare immediatamente i passi di Fine Partita dopo aver completamente risolto l'azione (vedere pagina 15).

NOTA: Grazie a 🏠 l'Agente Harry Houdini non può mai essere assassinato.

ESEMPIO: L'Agente Reclutato Adsla Chavos dell'Agente **Giovedì** è nella casella Città di Atlanta insieme all'Agente Reclutato Gerard Lescaux dell'Agente **Venerdì**. Durante il suo turno, l'Agente **Giovedì** decide di giocare la carta Adsla Chavos, dandole così la possibilità di assassinare. Per poter assassinare con successo ad Atlanta, ha bisogno di raggiungere il valore di controllo Città che è pari a 4. Il segnalino Adsla Chavos ha 1 🏠, quindi gioca 3 carte per aggiungere altri 3 🏠. Gerard Lescaux viene dunque assassinato. L'Agente **Giovedì** prende il suo segnalino e lo colloca nella Cripta della propria plancia, restituendo la Cornice all'Agente **Venerdì**, che annienta la carta Gerard Lescaux dalla propria pila degli scarti.



ESEMPIO: L'Agente Principale e l'Agente Reclutato Harry Houdini dell'Agente **Mercoledì** sono nella casella Città di Indianapolis insieme all'Agente Reclutato Padre Lachlan dell'Agente **Lunedì**. Durante il suo turno, l'Agente **Mercoledì** decide di giocare la carta Cospiratore Malvagio, che gli permette di assassinare con uno dei propri Agenti, e decide di assassinare Padre Lachlan con il proprio Agente Principale. Dato che i suoi 2 Agenti hanno 3 🏠 complessivi, che corrispondono al valore di controllo Città di Indianapolis, Padre Lachlan viene assassinato senza giocare alcuna carta Supporto aggiuntiva. L'Agente **Mercoledì** prende il suo segnalino e lo colloca nella Cripta della propria plancia, restituendo la Cornice all'Agente **Lunedì**, che annienta la carta Padre Lachlan dal suo mazzo.










Chiudere o Aprire un Portale

Per chiudere (⊗) o aprire (⊙) un Portale, un giocatore deve:

1. Avere almeno 1 dei propri Agenti presente in una Città senza un segnalino Portale.
2. Giocare una carta Supporto che permetta a quell'Agente di effettuare (⊗) o (⊙), ovvero:

- Giocare una carta dell'**Agente corrispondente** se possiede (⊗) o (⊙)

OPPURE

- Giocare una carta che permetta a qualsiasi Agente di (⊗) o (⊙)
3. **Pareggiare o superare il valore del Portale con**  seguendo la restrizione di giocare il minor numero di carte necessarie per effettuare l'azione desiderata. Gli Agenti presenti nella stessa Città che sono controllati dal giocatore che effettua l'azione contribuiscono con il loro  a questa azione anche se non stanno effettuando l'azione. Poi, qualsiasi altro  deve provenire dalle carte Supporto giocate dalla mano. Giocare 1 o più carte aggiuntive con  per raggiungere il valore del Portale. La carta utilizzata per chiudere/aprire il Portale non contribuisce con il suo , se presente. Se il giocatore non possiede abbastanza , l'azione non può essere effettuata. Ogni  in eccesso viene perso.
 4. Collocare un segnalino Portale con il lato corrispondente (⊗) o (⊙) a faccia in su sullo slot Portale della Città con sopra un segnalino Controllo.
 5. Effettuare un Test di Sanità Mentale (vedere pagina 14). **Se un segnalino Follia viene pescato e se è stato un Agente Reclutato a effettuare l'azione, l'Agente viene annientato** (gli Agenti Principali non possono essere annientati). Rimuovere dalla partita il segnalino e la carta Agente corrispondenti a quell'Agente Reclutato. Se la carta era nella mano del giocatore, il giocatore pesca 1 carta Supporto dal proprio mazzo per sostituirla. Se la carta era nel suo mazzo, il giocatore deve poi rimescolare il mazzo. Poi, prende la propria Cornice vuota e la rimette nella propria riserva personale.



ESEMPIO: L'Agente Principale dell'Agente Giovedì è nella casella Città di Atlanta. Gioca una carta Supporto di Partenza che le consente di chiudere un Portale. Poi, gioca 2 carte dalla propria mano per aggiungere 3  al singolo  del proprio Agente Principale, per un totale di 4, che è pari al valore del Portale. L'Agente Giovedì colloca poi 1 segnalino Portale con il lato chiuso rivolto verso l'alto sullo slot Portale, e 1 segnalino Controllo sopra di esso. Come effetto della carta, la carta viene anche annientata. L'Agente Giovedì effettuerà poi un Test di Sanità Mentale.

Collocare o Rimuovere un Lucchetto

Un giocatore può giocare 1 carta Supporto dalla propria mano con un lucchetto (🔒) per collocare o rimuovere un segnalino Lucchetto da una carta Supporto Base, carta Mito o casella Città. Le carte e le Città con un 🔒 non possono essere rivendicate in alcun modo, salvo diversa indicazione. Tuttavia, i giocatori possono comunque aggiungere o recuperare Influenza da una carta o una casella Città con un segnalino Lucchetto. Una carta o una casella Città non può avere più di 1 🔒.

IMPORTANTE: Il numero di 🔒 è limitato. Se un 🔒 sta per essere collocato ma non ci sono segnalini a disposizione, l'azione non può essere effettuata.

ESEMPIO: L'Agente Giovedì e l'Agente Lunedì hanno entrambi  sulla carta Mito Nikola Tesla, ma l'Agente Lunedì al momento ha più Influenza. Per cercare di impedire all'Agente Lunedì di rivendicare Nikola Tesla, l'Agente Giovedì gioca una carta Supporto di Partenza che le permette di collocare o rimuovere un 🔒. Colloca poi 1 segnalino Lucchetto sulla carta. L'Agente Lunedì potrà rivendicare la carta solo dopo che egli o un altro giocatore effettuerà un'azione per rimuovere il 🔒 in un turno futuro, e solo se avrà ancora l'Influenza maggiore sulla carta.



SCARTARE CARTE

Un giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte Supporto dalla propria mano e collocarle nella propria pila degli scarti.

NOTA: Anche se scartare carte è un ottimo modo per far girare il proprio mazzo più velocemente, si ricorda che i giocatori pescano carte fino a raggiungere il loro limite di mano solo alla fine del loro turno.



👉 RIVELARE L'APPARTENENZA

Un giocatore può effettuare questa azione solo se la propria Appartenenza non è ancora stata rivelata e solo se questa azione porta il giocatore ad avere abbastanza PV da innescare la fine della partita in base al numero dei giocatori.

L'azione di rivelare l'Appartenenza non necessita di carte per essere effettuata.

Il giocatore rivela la propria carta Appartenenza e ottiene immediatamente PV per:

- Portali che ha chiuso/aperto, a seconda della propria Appartenenza.
- Il settore in cui è posizionato il proprio indicatore di Appartenenza sul tracciato.


Questo giocatore non ottiene questi PV una seconda volta durante il calcolo del punteggio di fine partita (vedere pagina 15). Inoltre, sebbene terminare la partita in questo modo possa risultare vantaggioso per un giocatore, una carta Appartenenza non rivelata vale 3 PV alla fine della partita e, nel caso dei Dissidenti, essi perdono 3 PV per aver rivelato la loro carta Appartenenza.




NOTA: Se il giocatore sbaglia a calcolare i propri PV e la fine della partita non viene innescata, perde tutti i PV ottenuti da questa azione. Riportare i PV al totale precedente e girare la carta Appartenenza di quel giocatore a faccia in giù. Il giocatore deve rinunciare a questa azione, come se i Grandi Antichi si facessero beffe del suo fallimento, e la partita continua come di consueto.


👉 PASSARE



Il giocatore può decidere di terminare il proprio turno senza effettuare ulteriori azioni.

◆ TEST DI SANITÀ MENTALE ◆


Ogni volta che un giocatore rivendica una carta con un  o chiude/apre un Portale, deve effettuare un Test di Sanità Mentale seguendo questi passi, in ordine:

1. Pescare 1 segnalino Test di Sanità Mentale dal sacchetto.
2. Collocare il segnalino pescato nell'area Sanità Mentale della propria plancia. Ci sono 2 tipi di segnalini che possono essere pescati:
 - : Il giocatore viene considerato sano di mente. Questi segnalini non contribuiscono a condurre il giocatore verso la follia.
 - : Il giocatore viene considerato mentalmente instabile. Salvo diverse indicazioni, un giocatore con 3  viene condotto immediatamente alla follia.

NOTA: Si ricorda che se un  viene pescato a seguito di un'azione di chiudere/aprire un Portale, l'Agente Reclutato che ha effettuato l'azione viene annientato. Gli Agenti Principali non possono essere annientati.

ESEMPIO: Dopo aver aperto un Portale con un Agente Reclutato, l'Agente Venerdi effettua un Test di Sanità Mentale e pesca 1 segnalino  dal sacchetto. Questo è il suo 2° segnalino Follia, perciò la partita continua. Tuttavia, dato che il Test di Sanità Mentale è stato effettuato a seguito dell'apertura di un Portale ed è stato pescato un segnalino , l'Agente Reclutato che ha effettuato l'azione viene annientato. L'Agente Venerdi rimuove il segnalino e la carta dell'Agente dalla partita e rimette la Cornice nella propria riserva personale.



👉 CONDOTTI ALLA FOLLIA

Un giocatore che pesca il 3° segnalino  viene considerato condotto alla follia. Rivelare la sua carta Appartenenza, se possibile. Se è una carta Cultista, la partita continua con la carta Appartenenza rivelata. Se è una carta Investigatore o Dissidente, viene innescata la fine della partita. Effettuare immediatamente i passi di Fine Partita (vedere pagina 15).

FINE DELLA PARTITA

La partita continua finché non si verifica uno degli inneschi di fine partita. Poi, una volta che l'azione che ha innescato la fine della partita è stata completamente risolta, si procede al calcolo del punteggio.

◆ INNESCHI DI FINE PARTITA ◆


- ◆ Un giocatore raggiunge l'ammontare richiesto di PV indicato sul tracciato PV con  in base al numero di giocatori:
 - » Partita a 2 giocatori: 33 PV
 - » Partita a 3 giocatori: 30 PV
 - » Partita a 4 giocatori: 26 PV
 - » Partita a 5 giocatori: 22 PV
- ◆ Un giocatore ottiene il 3°  e rivela la propria Appartenenza agli Investigatori o ai Dissidenti.
- ◆ L'Agente Principale di un giocatore viene assassinato.
- ◆ L'indicatore Rituale o Indagine raggiunge l'ultima casella del rispettivo tracciato.
- ◆ L'azione della carta di Supporto Base Abitatori del Profondo viene risolta e tutti e 8 gli Abitatori del Profondo sono in gioco.



◆ PUNTEGGIO ◆

I giocatori ottengono PV in base al Punteggio Generale e secondo la loro Appartenenza.



PUNTEGGIO GENERALE

- ◆ Ogni giocatore ottiene 3 PV se la propria carta Appartenenza non è stata rivelata durante la partita. Poi, i giocatori rivelano le loro carte Appartenenza.
- ◆ Ogni giocatore ottiene PV per ogni carta e Agente che ha rivendicato con , come State Hospital di Danvers, Herbert West, Kana Mishima, Randolph Carter o Chiave d'Argento.
- ◆ Ogni giocatore verifica la presenza di effetti FINE PARTITA sulle proprie carte Mito, che possono fornire PV aggiuntivi e/o condizioni per risolvere un pareggio.

NOTA: Assicurarsi di controllare con attenzione il punteggio per le altre carte i cui punti sono stati conferiti durante la partita, come Città Perduta e Necronomicon, così come le Città che i giocatori controllano. Inoltre, si ricorda che i giocatori che hanno precedentemente effettuato l'azione di rivelare l'Appartenenza non ottengono punti per il tracciato Rituale o Indagine o per i Portali chiusi/aperti, dato che li hanno già ottenuti.



INVESTIGATORI

Gli Investigatori ottengono:

- ◆ PV pari a quanto indicato nel settore in cui l'indicatore Indagine è posizionato sul tracciato.
- ◆ PV pari al valore del Portale su ogni Portale che hanno .
- ◆ PV per ogni Agente Reclutato con  che hanno rivendicato.



CULTISTI

I Cultisti ottengono:

- ◆ PV pari a quanto indicato nel settore in cui l'indicatore Rituale è posizionato sul tracciato.
- ◆ 1 PV per ogni Agente assassinato nella propria Cripta.
- ◆ PV pari al valore del Portale su ogni Portale che hanno .
- ◆ PV per ogni carta Mito con  che hanno rivendicato.
- ◆ PV pari al numero di Agenti Redivivi che controllano.
- ◆ 8 PV se hanno rivendicato la carta Abitatori del Profondo E tutti e 8 gli Abitatori del Profondo sono in gioco.

DISSIDENTI

I Dissidenti ottengono:

- ◆ -3 PV se la loro carta Appartenenza è stata rivelata durante la partita prima del conteggio dei punti.
- ◆ **Dissidente Investigatore:** PV pari a quanto indicato nel settore in cui l'indicatore Indagine è posizionato sul tracciato.
- ◆ **Dissidente Cultista:** PV pari a quanto indicato nel settore in cui l'indicatore Rituale è posizionato sul tracciato.
- ◆ PV pari al valore del Portale su ogni Portale che hanno  e .
- ◆ 1 PV per ogni Agente assassinato nella propria Cripta.

NOTA: I Dissidenti non ottengono  (PV Investigatore) o  (PV Cultista) su carte o Agenti che hanno rivendicato, perché sono esclusi a causa della loro spregevole slealtà.



ESEMPIO: Durante il suo turno, l'Agente Giovedì ha assassinato l'Agente Principale dell'Agente Mercoledì. L'Agente Mercoledì rivela quindi la sua Appartenenza agli Investigatori e viene così innescata la fine della partita. I giocatori calcolano il loro punteggio:

Punteggio Generale

- 1 L'Agente Lunedì, l'Agente Martedì, l'Agente Giovedì e l'Agente Venerdì hanno mantenuto segreta la loro Appartenenza fino alla fine della partita e ognuno di loro ottiene 3 PV.
- 2 L'Agente Mercoledì, tuttavia, ha dovuto rivelare la propria Appartenenza e non ottiene PV per l'Appartenenza.
- 3 L'Agente Venerdì ha anche rivendicato la carta Mito Chiave d'Argento e ottiene 1 PV.

Punteggio Investigatori

- 4 L'Agente Lunedì rivela la sua Appartenenza agli Investigatori e insieme all'Agente Mercoledì ottiene 2 PV corrispondenti al settore in cui l'indicatore Indagine è posizionato sul tracciato Indagine.
- 5 L'Agente Lunedì ha chiuso il Portale di Charleston durante la partita e ottiene 5 PV. Non ottiene però alcun PV per il suo Agente Reclutato Moses Fleet poiché non ha alcun PV Investigatore.
- 6 L'Agente Mercoledì non ha chiuso alcun Portale durante la partita, ma 3 dei suoi 4 Agenti Reclutati hanno PV Investigatore, quindi ottiene 3 PV.

- 7 Dal momento che l'Agente Mercoledì è un Investigatore, non ottiene alcun punto per l'Agente che ha assassinato.

Punteggio Cultisti

- 8 L'Agente Giovedì e l'Agente Venerdì rivelano la loro Appartenenza ai Cultisti e ognuno di loro ottiene 4 PV corrispondenti al settore in cui l'indicatore Rituale è posizionato sul tracciato Rituale.
- 9 L'Agente Giovedì ottiene 1 PV per la carta Mito Yog-Sothoth che ha rivendicato e 10 2 PV per gli Agenti che ha assassinato durante la partita.
- 11 L'Agente Giovedì non ottiene alcun PV per aver chiuso il Portale di Atlanta, dato che è una Cultista.
- 12 L'Agente Venerdì ha aperto il Portale di St. Louis durante la partita e ottiene 5 PV.

Punteggio Dissidente

- 13 L'Agente Martedì rivela la sua Appartenenza ai Dissidenti Investigatori e ottiene 2 PV corrispondenti al settore in cui l'indicatore Indagine è posizionato sul tracciato Indagine.
- 14 L'Agente Martedì ottiene inoltre 5 PV per aver chiuso il Portale di Washington D.C. durante la partita e 15 3 PV per aver aperto il Portale di Chicago.

◆ DETERMINARE IL VINCITORE ◆

Una volta che tutti i giocatori hanno calcolato il loro punteggio finale, eliminare tutti i giocatori della stessa Appartenenza del giocatore con il minor numero di PV individuali. Se un unico Dissidente ha il minor numero di PV, quel giocatore viene eliminato. Se entrambi i Dissidenti sono in parità con il minor numero di punti, il Dissidente Cultista viene eliminato. Se la parità per il minor numero di punti si verifica tra diverse Appartenenze, i Dissidenti perdono contro

i Cultisti ed entrambi perdono contro gli Investigatori.

Dei giocatori rimanenti, il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di parità per il punteggio più alto, vince il giocatore con il maggior numero di carte Mito. Se la parità per il punteggio più alto persiste, i Dissidenti perdono contro i Cultisti ed entrambi perdono contro gli Investigatori. Se la parità rimane, i giocatori in parità condividono la vittoria.

ESEMPIO: I Giocatori ora sommano il loro punteggio di fine partita ai PV che hanno ottenuto durante la partita prendendo il controllo delle Città e a tutti i PV ottenuti immediatamente tramite le carte.

Agente Lunedì: Aveva un totale di 4 PV per il controllo di Atlanta e ottiene 10 PV aggiuntivi alla fine della partita, per un totale di 14 PV.

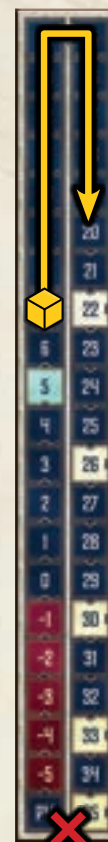
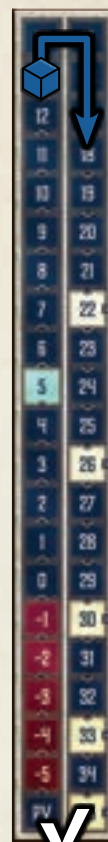
Agente Martedì: Aveva un totale di 3 PV per il controllo di New Orleans e ottiene 13 PV aggiuntivi alla fine della partita, per un totale di 16 PV.

Agente Mercoledì: Aveva un totale di 13 PV per il controllo di Arkham, Washington D.C. e New York. Ottiene 5 PV aggiuntivi alla fine della partita, per un totale di 18 PV.

Agente Giovedì: Aveva un totale di 3 PV per il controllo di Indianapolis e ottiene 10 PV aggiuntivi alla fine della partita, per un totale di 13 PV.

Agente Venerdì: Aveva un totale di 7 PV per il controllo di Detroit e Pittsburgh. Ottiene 13 PV aggiuntivi alla fine della partita, per un totale di 20 PV.

L'Agente Giovedì ha il minor numero di PV. Lei e l'Agente Venerdì vengono eliminati dal gioco, dato che entrambi condividono l'Appartenenza ai Cultisti. Tra i giocatori rimanenti l'Agente Mercoledì ha il punteggio più alto e vince la partita!



MODALITÀ SOLITARIO

◆ PREPARAZIONE ◆

Ogni volta che si gioca in modalità solitario, eseguire la Preparazione come di consueto con le seguenti variazioni:

1. Quando si prende il proprio set di elementi di gioco, collocare una carta Appartenenza Investigatore a faccia in giù accanto alla propria plancia Giocatore.
2. Rimuovere le seguenti carte dal mazzo delle carte Mito: Impostore, Mi-Go e Pandemonio. Non vengono utilizzate nella modalità solitario. Poi, mescolare le carte Mito rimanenti e collocare il mazzo a destra dello slot carte Mito sulla plancia Tracciati. Rivelare e collocare 2 carte a destra del mazzo per formare la fila di carte Mito.
3. Mescolare le carte Supporto Base. Collocare 2 carte Supporto Base a faccia in giù nell'area mazzo di ognuna delle 12 Città. Poi, girare a faccia in su la carta in cima in ogni Città.
4. Selezionare una carta Grande Antico casuale e collocarla a faccia in su a sinistra della plancia Giocatore.
5. Mescolare le carte Comportamento dei Cultisti e collocarle a faccia in giù accanto alla carta Grande Antico, creando un mazzo.
6. Collocare le carte Cultista, in ordine, accanto alla carta Grande Antico, con il lato non rivelato a faccia in su.
7. Scegliere 2 dei colori non selezionati per rappresentare i Cultisti e prendere le rispettive Cornici, i cubi Influenza e i segnalini Controllo. Collocare 1 segnalino Cultista in ogni Cornice e i cubi Influenza e i segnalini Controllo accanto alla carta Cultista corrispondente, formando la sua riserva personale.
8. Collocare il Cultista 1 ad Arkham e il Cultista 2 a New York.
9. Collocare 1 cubo Influenza di un colore non selezionato sulla 6^a casella del tracciato PV. Rappresenta il punteggio del Grande Antico.

Il giocatore gioca per primo. Che la follia abbia inizio!

◆ SVOLGIMENTO DEL GIOCO ◆

Durante la modalità solitario, il giocatore e il Grande Antico effettuano i loro turni alternandosi.

👉 GIOCATORE

Tutte le regole di una partita a più giocatori si applicano al giocatore durante la modalità solitario, con le seguenti eccezioni:

- Ignorare qualsiasi parte di un effetto che interagirebbe con la mano, il mazzo o la pila degli scarti di un altro giocatore. Risolvere il resto dell'effetto nella maggior misura possibile.
- Ogni volta che una carta Mito viene rivendicata, far scivolare le carte Mito della fila verso sinistra, verso il mazzo delle carte Mito, occupando lo slot della carta rivendicata, se possibile. Se la fila delle carte Mito si esaurisce, aggiungere immediatamente una carta Mito alla fila.

👉 GRANDE ANTICO



Il Grande Antico viene considerato un giocatore con le seguenti variazioni:

- Ogni Grande Antico ha un obiettivo. Se l'obiettivo viene raggiunto, il Grande Antico vince immediatamente la partita.
- Ogni Grande Antico fornisce effetti unici ai Cultisti che possono essere attivati durante il suo turno (vedere pagina 22).
- Il Grande Antico non ha mazzo, mano di carte Supporto o pila degli scarti. Salvo diversa indicazione, di qualsiasi carta Supporto Base rivendicata dal Grande Antico si risolvono le sue azioni basate sulle risorse (vedere pagina 22) poi la carta viene annientata. Le carte Supporto Città che stanno per essere annientate vengono rimesse nell'area carte Città sulla plancia Tracciati come di consueto.
- Tutti i segnalini ottenuti dal Grande Antico vengono collocati accanto alla carta Grande Antico. Tuttavia, il Grande Antico non può essere condotto alla follia. Se il Grande Antico accumula 5 o più , il giocatore rivela la propria carta Appartenenza e viene innescata la fine della partita alla fine del turno del Grande Antico.
- Il Grande Antico tratta tutti i come e tutti i come .

👉 CULTISTI

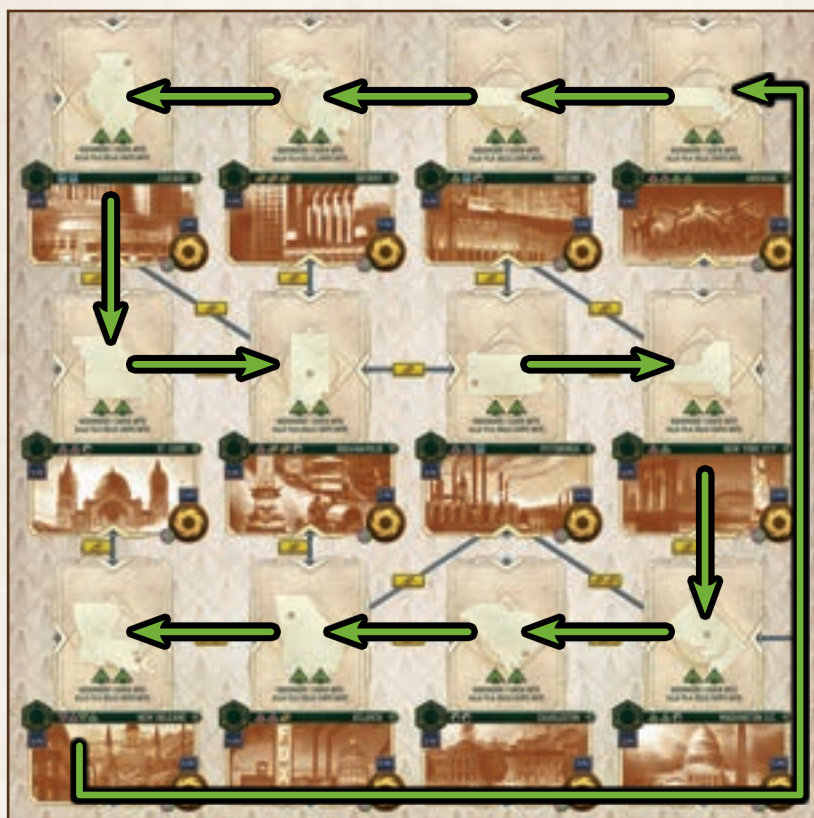


I Cultisti sono considerati gli Agenti Principali del Grande Antico e seguono queste regole speciali:

- Ogni carta Cultista è considerata come una carta Appartenenza al Grande Antico. Le carte iniziano la partita sul loro lato non rivelato e vengono girate sul lato rivelato se il Cultista corrispondente viene assassinato.

- Se a un Cultista viene richiesto di aggiungere a una carta o casella Città più Influenza di quella che possiede, il Cultista aggiunge tutta quella che ha. Se non ne ha alcuna, recupera invece tutta la propria Influenza dal Limbo rimettendola nella propria riserva personale e si muove fino alla Città successiva, poiché viene considerato come se avesse fallito l'azione.
- Gli Agenti Cultisti non contribuiscono con Influenza a carte o caselle Città.
- Il giocatore non può rivendicare una Città o una carta Supporto Base nella stessa Città di un Agente Cultista la cui carta Cultista non è stata rivelata.
- Qualsiasi PV ottenuto da un Cultista viene considerato un PV di un Grande Antico. A differenza del punteggio del giocatore, qualsiasi PV ottenuto dal Grande Antico viene conteggiato immediatamente. Ciò significa anche che il Grande Antico inizia la partita già con 6 PV, 3 per ogni carta Cultista non rivelata. Per contro, se una carta Cultista viene rivelata, il Grande Antico perde immediatamente i rispettivi PV (3 per ogni carta).

Per le azioni dei Cultisti, considerare sempre un unico percorso durante il loro turno, da Arkham a New Orleans.



C'è un portale da New Orleans ad Arkham che è accessibile solo ai Cultisti. I Cultisti a New Orleans considerano Arkham una Città adiacente. Ogni volta che un Cultista viaggia, effettua un'azione o ha effetti che fanno riferimento alla "prima" Città, iniziare sempre dalla Città in cui il Cultista si trova attualmente e seguire il percorso fino a quando viene raggiunta una casella Città che soddisfa la condizione.

👉 TURNO DEL GRANDE ANTICO

Il Grande Antico effettua il suo turno rivelando una carta dalla cima del mazzo Comportamento dei Cultisti e risolvendola. Ogni carta ha un'indicazione per ogni Cultista che elenca le azioni che il corrispondente Cultista cerca di effettuare. Una volta che la carta viene completamente risolta, il turno del Grande Antico termina. Se una qualsiasi azione non può essere effettuata, l'azione fallisce e il Cultista effettua invece un'azione di viaggiare (vedere pagina 21).

I Cultisti risolvono le azioni come segue:

Aggiungere Influenza a una Città

Se la Città non è già controllata da un Cultista, sommare l'Influenza totale indicata sulla carta Comportamento dei Cultisti e sulla rispettiva carta Cultista e aggiungerla alla casella Città in cui quel Cultista si trova attualmente. Se la Città è controllata dall'altro Cultista, l'azione fallisce.


Aggiungere Influenza a una carta Supporto Base

Sommare l'Influenza totale della carta Comportamento dei Cultisti e della rispettiva carta Cultista e aggiungerla alla carta Supporto Base corrispondente alla casella Città in cui quel Cultista si trova attualmente. Se non ci sono carte Supporto Base in quella Città, l'azione fallisce.





Aggiungere Influenza a una Carta Mito

Sommare l'Influenza totale della carta Comportamento dei Cultisti e della rispettiva carta Cultista e aggiungerla alla prima carta nella fila delle carte Mito senza Influenza dei Cultisti. Se tutte le carte Mito hanno Influenza dei Cultisti, aggiungere Influenza alla prima carta Mito senza Influenza del Cultista che sta effettuando l'azione. Se tutte le carte Mito hanno Influenza del rispettivo Cultista, aggiungere Influenza alla prima carta Mito.

ESEMPIO: Durante il turno del Grande Antico, la carta Comportamento dei Cultisti rivelata ha stabilito che il **Cultista 1** deve aggiungere Influenza a una carta Mito. Per stabilire su quale carta va aggiunta l'Influenza del Cultista, il giocatore controlla la fila delle carte Mito, cercando la prima carta (da sinistra a destra) senza alcuna Influenza dei Cultisti (rosso o viola). Dato che entrambe le carte nella fila hanno già Influenza dei Cultisti, il giocatore allora cerca la prima carta senza Influenza del rispettivo Cultista e colloca 3  sulla seconda carta nella fila.



Rivendicare una Città


Il Cultista rivendica la prima Città senza un  dove quel Cultista ha più Influenza del giocatore. Se non esiste tale Città, il Cultista rimuove il  dalla prima casella Città dove ha più Influenza del giocatore. Se non esiste tale Città, l'azione fallisce.

Dopo che un Cultista rivendica una Città, effettuare questi passi in ordine:


1. Spostare tutta l'Influenza appartenente a quel Cultista da quella casella Città al Limbo. Rimettere tutta l'altra Influenza sulla casella Città nella riserva personale del giocatore e/o nella riserva personale dell'altro Cultista.
2. Rimuovere il segnalino Controllo del giocatore, se presente. Se il segnalino Controllo del giocatore viene rimosso, ridurre il numero di PV del giocatore del corrispondente valore di controllo della Città.

3. Collocare un segnalino Controllo appartenente al Cultista che rivendica la Città nel corrispondente slot controllo della casella Città e collocare un segnalino Lucchetto sulla casella Città, se possibile.
4. Il Grande Antico ottiene un ammontare di PV pari al valore di controllo della Città rivendicata.
5. Collocare la carta Supporto Città corrispondente a faccia in su accanto alla carta Grande Antico e risolvere le azioni basate sulle sue risorse per il Cultista che l'ha rivendicata (vedere pagina 22). Se la carta era nella mano del giocatore, il giocatore pesca 1 carta Supporto per sostituirla. Se la carta era nel suo mazzo, il giocatore deve poi rimiscolare il mazzo. Dopo aver risolto le risorse sulla carta Supporto Città, annientare la carta e rimetterla nell'area carte Città sulla plancia Tracciati.



Rivendicare una carta Supporto Base

Il Cultista rivendica la carta Supporto Base nella prima Città dove quel Cultista ha più Influenza del giocatore sulla carta Supporto Base. Se non esiste tale carta Supporto Base, il Cultista rimuove un  dalla prima carta Supporto Base dove quel Cultista ha più Influenza del giocatore. Se non esiste tale carta Supporto Base, l'azione fallisce.


Dopo che un Cultista rivendica una carta Supporto Base, effettuare i seguenti passi, in ordine:

1. Spostare tutta l'Influenza appartenente a quel Cultista da quella carta Supporto Base al Limbo. Rimettere tutta l'altra Influenza sulla carta Supporto Base nella riserva personale del giocatore e/o nella riserva personale dell'altro Cultista.
2. Rivelare la carta Supporto Base a faccia in giù di quella Città. Se non ci sono carte Supporto Base rimanenti in quella Città, far avanzare l'indicatore sul tracciato Rituale di 2 caselle e aggiungere una carta Mito alla fila delle carte Mito.
3. Risolvere le azioni basate sulle sue risorse per il Cultista che l'ha rivendicata (vedere pagina 22). Poi annientare quella carta Supporto Base, salvo diversa indicazione della carta Grande Antico.
4. Se la carta rivendicata mostra un , effettuare un Test di Sanità Mentale per il Cultista (vedere pagina 22).

Rivendicare una carta Mito

Il Cultista rivendica la prima carta Mito senza un  dove quel Cultista ha più Influenza del giocatore. Se non esiste una tale carta Mito, il Cultista rimuove invece un  dalla prima carta Mito dove quel Cultista ha più Influenza del giocatore. Se non esiste una tale carta Mito, l'azione fallisce.



Dopo che un Cultista rivendica una carta Mito, effettuare i seguenti passi, in ordine:

1. Spostare tutta l'Influenza appartenente a quel Cultista da quella carta Mito al Limbo. Rimettere tutta l'altra Influenza sulla carta Mito nella riserva personale del giocatore e/o nella riserva personale dell'altro Cultista.
2. Collocare la carta Mito a faccia in su accanto alla carta Grande Antico. Poi, risolvere le azioni basate sulle sue risorse per il Cultista che l'ha rivendicata (vedere pagina 22).
3. Il Grande Antico ottiene 1 PV. Se la carta Mito corrisponde al Grande Antico, il Grande Antico ottiene 3 PV aggiuntivi.
4. Far scivolare verso sinistra le carte Mito nella fila, occupando lo slot della carta rivendicata, se possibile.
5. Se la carta rivendicata mostra un , effettuare un Test di Sanità Mentale per il Cultista (vedere pagina 22).

ESEMPIO: Il **Cultista 2** ha più influenza sulla carta **Mito Hastur** e la rivendica durante il turno del Grande Antico. L'Influenza dell'altro Cultista e del giocatore viene rimossa dalla carta e rimessa nella loro riserva personale. Poi, l'Influenza del **Cultista 2** viene spostata nel Limbo e la carta viene collocata accanto alla carta **Grande Antico**. Il Grande Antico ottiene immediatamente 5 PV, 1 per aver acquisito una carta **Mito**, 1 per la carta **Mito Hastur** e 3 PV aggiuntivi perché la carta corrisponde al Grande Antico. Tutte le carte nella fila vengono poi fatte scivolare verso sinistra, occupando il posto della carta che è stata rivendicata. Il **Cultista 2** deve poi effettuare un Test di Sanità Mentale.




Assassinare

Un Cultista può assassinare solo se il giocatore ha un punteggio attuale di 5 PV o più. Il Cultista assassina  un Agente appartenente al giocatore nella casella Città dove il segnalino dell'Agente Cultista si trova attualmente. Se nella Città c'è più di 1 Agente Reclutato appartenente al giocatore, il giocatore sceglie quale viene assassinato. Se il totale complessivo di  della carta **Comportamento dei Cultisti**, della carta **Cultista** corrispondente, e di tutti gli Agenti Cultisti presenti in quella casella Città è pari o superiore al valore di controllo della Città, l'azione ha successo. Se, per qualsiasi ragione, il Cultista non può assassinare l'Agente (se il giocatore ha meno di 5 PV e/o se l'Agente è l'Agente Principale del giocatore e il giocatore ha ancora Agenti Reclutati sul Tabellone), l'azione fallisce.

Dopo che un Cultista assassina con successo un Agente, risolvere i passi seguenti in ordine:


1. Collocare il segnalino Agente accanto alla carta **Grande Antico**. Il Grande Antico ottiene 1 PV.
2. Se l'Agente assassinato era l'Agente Principale del giocatore, il giocatore rivela la propria carta **Appartenenza** e la fine della partita viene innescata alla fine del turno del Grande Antico.
3. Se l'Agente assassinato era un Agente Reclutato, il giocatore annienta la carta **Supporto Base** corrispondente. Se la carta era nella mano del giocatore, il giocatore pesca 1 carta **Supporto** per sostituirla. Se la carta era nel suo mazzo, il giocatore deve poi rimiscolare il suo mazzo.

Aprire un Portale

Se quel Portale non è stato né chiuso né aperto e se il totale complessivo di  della carta **Comportamento dei Cultisti**, della carta **Cultista** corrispondente e di tutti gli Agenti Cultisti presenti in quella casella Città è pari o superiore al valore del Portale, l'azione ha successo. Se, per qualsiasi ragione, il Cultista non può aprire il Portale, l'azione fallisce. Dopo che un Cultista apre con successo un Portale, effettuare i seguenti passi in ordine:

1. Collocare il corrispondente segnalino **Controllo del Cultista** sullo slot Portale di quella Città sopra il segnalino Portale proveniente dalla riserva generale, con il lato aperto verso l'alto.
2. Il Grande Antico ottiene un ammontare di PV pari al valore del Portale.
3. Effettuare un Test di Sanità Mentale per il Cultista (vedere pagina 22).


Viaggiare

I Cultisti effettuano un'azione di viaggiare dopo aver risolto il loro effetto **Cultista**, dopo aver fallito nell'effettuare un'azione differente, o quando risolvono un'azione  su una carta che hanno rivendicato. Muovere l'Agente Cultista fino alla casella Città successiva, seguendo il percorso. Se ciò non è possibile (a causa della presenza di Cthulhu o del segnalino **Legge Marziale**), muovere semplicemente l'Agente Cultista fino alla Città successiva sul percorso verso cui può viaggiare. Se viaggiare fino a New Orleans o Arkham non è possibile (a causa della presenza di Cthulhu o del segnalino **Legge Marziale**), il rispettivo portale viene spostato nella Città più vicina fino a cui può viaggiare seguendo il percorso.

Effetto Cultista

Ogni carta Grande Antico contiene effetti unici conferiti a ogni Cultista. Ogni volta che una carta Comportamento dei Cultisti con un effetto Cultista viene rivelata, seguire le istruzioni elencate sulla carta Grande Antico. Se, per qualsiasi ragione, il Cultista non può effettuare l'effetto, l'azione fallisce. Poi, il Cultista viaggia fino alla Città successiva, come di consueto. Ci sono solo 2 carte con l'effetto Cultista nel mazzo Comportamento dei Cultisti.











Dopo che entrambe le carte Comportamento dei Cultisti con l'effetto Cultista sono state totalmente risolte, rimescolare la pila degli scarti nel mazzo.

*ESEMPIO: Durante questo turno, la carta Comportamento dei Cultisti rivelata ha stabilito che il **Cultista 1** dovesse effettuare il proprio effetto Cultista. Il giocatore controlla quindi la carta Grande Antico per il suo effetto Cultista corrispondente e aggiunge  alle prime 3 carte Supporto Base, seguendo il percorso.*






👉 RISOLVERE AZIONI BASATE SULLE RISORSE

Dopo che un Cultista rivendica una qualsiasi carta, quel Cultista risolve azioni basate sulle risorse della carta. Ogni azione risorsa viene risolta una alla volta, nell'ordine seguente, se presente sulla carta:

1. : Aggiungere l'Influenza totale indicata sulla carta Cultista e sulla carta rivendicata alla carta Supporto Base nella casella Città in cui si trova attualmente quel Cultista. Se non c'è una carta Supporto Base in quella Città, l'azione fallisce.
2. : L'Agente Cultista corrispondente viaggia per un numero di caselle Città pari al totale complessivo di  indicato sulla carta Cultista e sulla carta rivendicata.
3. : Aprire il Portale della Città in cui quel Cultista è attualmente presente, seguendo il consueto procedimento per l'apertura dei Portali dei Cultisti (vedere pagina 21), aggiungendo anche il  della carta rivendicata al totale. Se ciò non è possibile, o se il totale di  è minore del valore del Portale, l'azione fallisce.
4.  / : Far avanzare l'indicatore lungo il tracciato Rituale dell'ammontare corrispondente indicato sulla carta rivendicata.
5.  / : Far arretrare l'indicatore lungo il tracciato Indagine dell'ammontare corrispondente indicato sulla carta rivendicata.


Test di Sanità Mentale

I Cultisti effettuano un Test di Sanità Mentale pescando 1 segnalino Sanità Mentale casuale dal sacchetto del Test di Sanità Mentale. Se è un , non ha effetto e il segnalino viene annientato. Se è un , collocarlo accanto alla carta Grande Antico. Se il Grande Antico accumula 5 o più , il giocatore rivela la propria carta Appartenenza e viene innescata la fine della partita alla fine del turno del Grande Antico.

◇ FINE DELLA PARTITA ◇

La partita continua finché non si verifica almeno 1 degli inneschi di fine partita. Poi, una volta che l'azione che ha innescato la fine della partita viene completamente risolta, procedere al calcolo del punteggio.

👉 INNESCHI DI FINE PARTITA

- Il giocatore o Grande Antico raggiunge o supera 35 PV.
- Il giocatore viene condotto alla follia.
- Il Grande Antico ottiene il suo 5° .
- L'Agente Principale del giocatore viene assassinato.
- L'Indicatore Rituale o Indagine raggiunge l'ultima casella del relativo tracciato.
- L'azione della carta Supporto Base Abitatori del Profondo viene risolta e tutti e 8 gli Abitatori del Profondo sono in gioco.

👉 PUNTEGGIO

Il giocatore ottiene PV per gli Investigatori seguendo le regole consuete.

👉 DETERMINARE UN VINCITORE

Una volta che il giocatore calcola il proprio punteggio finale, lo confronta con il punteggio totale del Grande Antico. Il totale più alto vince. In caso di parità, il giocatore vince.





RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Martin Wallace e Travis R. Chance

SVILUPPO E DESIGN MODALITÀ SOLITARIO: Chris Hamm

RESPONSABILE DI PRODUZIONE: Isadora Leite

PRODUZIONE: Thiago Aranha, Daryl Choo, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Nicholas Sia, Kenneth Tan e Gregory Varghese

CORREZIONE BOZZE: Jason Koepp e Adam Krier

STESURA AMBIENTAZIONE AGGIUNTIVA: Eric Kelley

CONSULENZA AMBIENTAZIONE: Francesco Nepitello

DIREZIONE ARTISTICA: Mathieu Harlaut

ILLUSTRAZIONI: Anders Finér

RESPONSABILE DEL PROGETTO GRAFICO: Max Duarte e Fabio de Castro

PROGETTO GRAFICO: Júlia Ferrari

DIREZIONE DEL DESIGN DEL GIOCO: Guilherme Goulart

EDITORE: David Preti

PLAYTESTER: Daniel Alejos, Adam Daulton, Jason Funk e Jeff Huter

Versione originale: Luke Badger, David Blowers, Katherine Boag, Chris Boote, Simon Bracegirdle, Patrick Brennan, Angela Caunce, Teik, Chooi Oh, Tim Cockitt, Kirstin Donaldson, Glenn Doyle, Nathan Grange, Martin Hair, Gordon Lewis, Amanda Milne, Rob Mulholland, Don Oddy, Andy Ogden, Stewart Pilling, Julia Schiller, Andrew Smith, Daniel Smith, David Taylor e Brad Thompson

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Elisabetta Colombo




Revisione: Aurora Casaro, Chiara Turchi

Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo e Giacomo Pellini







Supervisione: Massimo Bianchini

RIASSUNTO


◆ ASSASSINARE ◆

1. Avere un Agente presente nella stessa casella Città dell'Agente di un altro giocatore. **Salvo diversa indicazione, gli Agenti Redivivi non possono essere assassinati.**
2. Giocare una carta dall'Agente corrispondente se ha  **OPPURE** giocare una carta che permetta a qualsiasi Agente di assassinare.
3. Pareggiare o superare il valore di controllo della Città con  degli Agenti nella Città e giocando carte aggiuntive (solo se necessario). La carta giocata per effettuare l'azione non contribuisce con il suo valore .
4. Prendere il segnalino Agente corrispondente e collocarlo sull'area Cripta della propria plancia.


◆ CHIUDERE O APRIRE UN PORTALE ◆

1. Avere un Agente presente in una Città senza un segnalino Portale.
2. Giocare una carta dall'Agente corrispondente se ha  o  **OPPURE** giocare una carta che permetta a qualsiasi Agente di  o .
3. Pareggiare o superare il valore di controllo della Città con  degli Agenti nella Città e giocando carte aggiuntive (solo se necessario). La carta giocata per effettuare l'azione non contribuisce con il suo valore .
4. Collocare il proprio segnalino Controllo sullo slot Portale di quella Città sopra un segnalino Portale proveniente dalla riserva generale, con il lato corrispondente verso l'alto.
5. Effettuare un Test di Sanità Mentale.


◆ TEST DI SANITÀ MENTALE ◆

Ogni volta che una carta con  viene rivendicata o quando si chiude/apre un Portale, effettuare un Test di Sanità Mentale:


1. Pescare 1 segnalino Test di Sanità Mentale dal sacchetto.
2. Collocare il segnalino pescato nell'area Sanità Mentale della propria plancia.

Un giocatore con 3  viene immediatamente condotto alla follia e rivela la propria carta Appartenenza, se possibile. Se è una carta Cultista, la partita continua con la carta Appartenenza rivelata. Se è una carta Investigatore o Dissidente, viene innescata la fine della partita.



◆ INNESCHI DI FINE PARTITA ◆

- Un giocatore raggiunge l'ammontare richiesto di PV basato sul numero di giocatori indicato sul tracciato PV.
- Un giocatore ottiene il suo 3°  e rivela la propria Appartenenza agli Investigatori o ai Dissidenti.
- L'Agente Principale di un giocatore viene assassinato.
- L'indicatore Rituale o Indagine raggiunge l'ultima casella del rispettivo tracciato.
- L'azione della carta di Supporto Base Abitatori del Profondo viene risolta e tutti e 8 gli Abitatori del Profondo sono in gioco.



◆ PUNTEGGIO ◆

- Ogni giocatore ottiene 3 PV se la propria carta Appartenenza non è stata rivelata durante la partita.
- Ogni giocatore ottiene PV per ogni carta e Agente che ha rivendicato con .
- Ogni giocatore verifica la presenza di effetti FINE PARTITA sulle proprie carte Mito, che possono fornire PV aggiuntivi e/o condizioni per risolvere un pareggio.



INVESTIGATORI

- PV pari a quanto indicato nel settore in cui l'indicatore Indagine è posizionato sul tracciato.
- PV pari al valore Portale su ogni Portale che hanno .
- PV per ogni Agente Reclutato che hanno rivendicato con .

CULTISTI

- PV pari a quanto indicato nel settore in cui l'indicatore Rituale è posizionato sul tracciato.
- 1 PV per ogni Agente assassinato nella propria Cripta.
- PV pari al valore del Portale su ogni Portale che hanno .
- PV per ogni carta Mito che hanno rivendicato con .
- PV pari al numero di Agenti Redivivi che controllano.
- 8 PV se hanno rivendicato la carta Abitatori del Profondo E tutti e 8 gli Abitatori del Profondo sono in gioco.

DISSIDENTI

- -3 PV se la loro carta Appartenenza è stata rivelata durante la partita prima del conteggio dei punti.
- **Dissidente Investigatore:** PV pari a quanto indicato nel settore in cui l'indicatore Indagine è posizionato sul tracciato.
- **Dissidente Cultista:** PV pari a quanto indicato nel settore in cui l'indicatore Rituale è posizionato sul tracciato.
- PV pari al valore del Portale su ogni Portale che hanno  e .
- 1 PV per ogni Agente assassinato nella propria Cripta.

◆ DETERMINARE IL VINCITORE ◆

Eliminare tutti i giocatori della stessa Appartenenza del giocatore con il minor numero di PV individuali. Dei giocatori rimanenti, il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di parità, vedere pagina 17.

