

ETÀ 14+

I LORD DI WATERDEEP

IL GIOCO DA TAVOLO

TM



DUNGEONS & DRAGONS

REGOLAMENTO

INDICE

Introduzione	3
Scopo del Gioco	4
Preparazione	4
Tabellone	4
Agenti	4
Indicatori Punteggio	5
Pance Giocatore	5
Avventurieri	6
Altri Componenti	6
Edifici	6
Carte	7
Svolgimento	8
Inizio del Round	8
Azioni in un Turno	8
Assegnare 1 Agente	8
Completare 1 Impresa	10
Fine del Round	11
Fine della Partita	11
Punteggio Finale	11
Appendice 1: Edifici	12
Appendice 2: Agenti	18
Appendice 3: Lord di Waterdeep	20
Appendice 4: Chiarimenti	22
Glossario	22
Come Riporre i Componenti	23
Compendio delle Regole	Retro di Copertina



2

DUNGEONS & DRAGONS

© 2026 Wizards of the Coast LLC. Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, D&D, la “&” con il drago e i rispettivi loghi sono TM di Wizards of the Coast LLC negli USA e negli altri paesi e sono usati su licenza. Tutti i diritti riservati.



[/PlayRGS](https://www.facebook.com/PlayRGS)
[/renegadegamestudios.com](https://www.instagram.com/renegadegamestudios.com)
[@Renegade_Game_Studios](https://www.youtube.com/@Renegade_Game_Studios)
www.renegadegames.com

RICONOSCIMENTI

Design	Rodney Thompson e Peter Lee
Sviluppo	Joe Huber, Peter Lee e Mons Johnson
Sviluppo Aggiuntivo	Mike Turian
Revisione	Jennifer Clarke Wilkes
Responsabile Team R&S Senior per D&D	Mike Mearls
Responsabile Giochi da Tavolo per D&D	Rodney Thompson
Direzione Creativa Senior per D&D	Jon Schindehette
Direzione Artistica	Keven Smith
Progetto Grafico	Emi Tanji
Illustrazione di Copertina	Ralph Horsley
Illustrazione del Tabellone	Mike Schley
Illustrazioni delle Carte	Eric Belisle, Steven Belledin, Zoltan Boros, Noah Bradley, Eric Deschamps, Wayne England, Jason Engle, Tony Foti, Tyler Jacobson, Todd Harris, Ron Lemen, Howard Lyon, Warren Mahy, Patrick McEvoy, Jim Nelson, Ralph Horsley, William O'Connor, Adam Paquette, Lucio Parrillo, David Rapoza, Richard Sardinha, Andrew Silver, Anne Stokes, Gabor Szikszai, Matias Tapia, Kev Walker, Tyler Walpole, Eva Widemann, Eric L. Williams, Matthew D. Wilson, Sam Wood, Ben Wootten e James Zhang
Responsabile Prestampa	Jefferson Dunlap
Team Brand per D&D	Liz Schuh, Kierin Chase, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay e Hilary Ross
Adattamento Grafico	Carmen Cheung
Responsabile Produzione	Godot Gutierre
Playtest	Mark Anderson, Jennifer Clarke Wilkes, Mark Globus, Genevieve Gorman, Joe Huber, Mons Johnson, Scott Larabee, Peter Lee, Joe Ludwig, Nissa Ludwig, Mike Mearls, Christopher Perkins, Bill Slavicsek, Rodney Thompson, Jennifer Tatroe, Kevin Tatroe e Mike Turian
Edizione Italiana di Asmodee	
Traduzione	Bertrand Furas
Revisione	Andrea De Pietri e Fabio Severino
Adattamento Grafico	Mario Brunelli
Supervisione	Lorenzo Fanelli
Direzione Editoriale	Massimo Bianchini



INTRODUZIONE

Benvenuti a Waterdeep, la Città degli Splendori! I giocatori sono i Lord di Waterdeep, segreti governanti di questa grandiosa città. Tramite i loro agenti, recluteranno avventurieri per completare imprese e portare avanti i loro piani.

Ogni Lord di Waterdeep ha a cuore la sicurezza della propria città, ma questo non vuol dire che non abbia anche degli interessi personali! Attraverso accordi segreti, mercenari e qualche tangente sottobanco, chi riuscirà a guidare la città e dimostrarsi il più grandioso Lord di Waterdeep?



COMPONENTI

1 Tabellone

1 Regolamento

1 Inserto Sagomato per Componenti

5 Plance Giocatore

100 Cubetti Avventuriero:

25 Chierici (bianchi)

25 Guerrieri (arancioni)

25 Ladri (neri)

25 Maghi (viola)

33 Componenti in Legno:

5 Indicatori Punteggio

25 Agenti (5 per ogni colore)

1 Ambasciatore

1 Luogotenente

1 Segnalino Primo Giocatore

121 Carte:

11 Carte Lord di Waterdeep

50 Carte Intrigo

60 Carte Impresa

170 Componenti in Cartoncino:

24 Tessere Edificio

45 Indicatori Controllo dell'Edificio
(9 per ogni colore)

60 Segnalini Dragone

50 Segnalini da 1 Dragone

10 Segnalini da 5 Dragoni

36 Segnalini Punti Vittoria

5 Segnalini 100 PV



SCOPO DEL GIOCO

Una partita di **I Lord di Waterdeep** si svolge in 8 round. Il giocatore con più **punti vittoria** alla fine dell'ultimo round sarà il vincitore.

PREPARAZIONE

Prima di iniziare a giocare, occorre dedicare un po' di tempo alla preparazione della partita.

TABELLONE

Il tabellone rappresenta i vari quartieri della città di Waterdeep.

Un tracciato nella parte inferiore del tabellone segna il passare dei round, mentre un altro lungo la cornice esterna serve a tenere traccia del punteggio dei giocatori.

Aprire il tabellone e collocarlo al centro dell'area di gioco, a portata di mano di tutti i giocatori.



4

AGENTI

In quanto Lord di Waterdeep, i giocatori assegnano i loro **agenti** affinché portino avanti i loro interessi in città. Esistono 5 colori per questi componenti in legno, che rappresentano le varie società segrete.

Ogni giocatore sceglie 1 colore e prende gli agenti di quel colore. Questi agenti formano la **riserva** di agenti di quel giocatore, e vanno collocati nell'area "Riserva degli Agenti" della sua plancia.

Il numero di agenti nelle riserve dipende dal numero di giocatori, come indicato nella tabella sottostante.

Numero di Giocatori	Agenti per Giocatore
2	4
3	3
4	2
5	2



Cavalieri dello Scudo



Guardia Cittadina



Stelle d'Argento



Arpisti



Fasce Rosse

Ogni giocatore inoltre colloca 1 ulteriore agente del proprio colore nello slot nell'area sottostante la casella Round 5 sul tracciato dei round. Quell'agente diventerà disponibile in quel round. È incluso un sesto slot (grigio) per future espansioni.



Il gioco include anche 2 pedine agente neutrali: l'**ambasciatore** e il **luogotenente**. Questi agenti non iniziano la partita sotto il controllo di alcun giocatore, ma potranno essere aggiunti alla riserva di un giocatore tramite alcuni effetti di gioco.



Ambasciatore



Luogotenente

INDICATORI PUNTEGGIO

Ogni giocatore ha un dischetto in legno dello stesso colore dei suoi agenti. Collocare questi indicatori punteggio nella casella "0" del tracciato del punteggio.



Cavalieri dello Scudo



Guardia Cittadina



Stelle d'Argento



Arpisti



Fasce Rosse

Il gioco include dei segnalini che rappresentano 100 punti vittoria (PV), da utilizzare quando un indicatore punteggio supera la casella "0" durante la partita.



100 Punti Vittoria
(fronte)



Retro dei Punti
Vittoria dei Cavalieri
dello Scudo



Retro dei Punti
Vittoria della
Guardia Cittadina



Retro dei Punti
Vittoria delle
Stelle d'Argento



Retro dei Punti
Vittoria degli
Arpisti



Retro dei Punti
Vittoria delle
Fasce Rosse



PLANCE GIOCATORE

Ogni giocatore prende la plancia dello stesso colore dei propri agenti. La plancia serve a tenere traccia delle varie risorse del gioco.



Riserva di Agenti: Qui è dove un giocatore tiene gli agenti che non ha ancora assegnato (vedi "Assegnare 1 Agente" a pagina 8). Alla fine del round, tutti gli agenti assegnati del giocatore tornano nella sua riserva.

Taverna: Quest'area contiene gli avventurieri assoldati finché non vengono utilizzati per completare le imprese. Un giocatore conserva qui anche i dragoni (la moneta di Waterdeep).

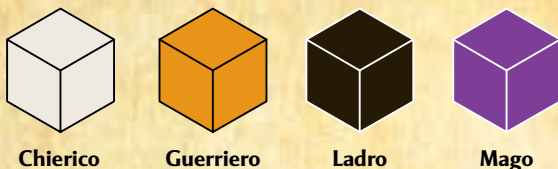
Imprese Complete: Ogni volta che un giocatore completa una carta impresa, la colloca nell'area "Imprese Complete" della sua plancia giocatore (vedi a pagina 10 le regole per completare le imprese).

AVVENTURIERI

Gli agenti dei giocatori assoldano vari **avventurieri**, che si tratti di nobili eroi o meri mercenari, per portare a termine diverse mansioni.

Esistono 4 tipi di avventurieri, rappresentati dai cubetti colorati: **chierici** (bianchi), **guerrieri** (arancioni), **ladri** (neri) e **maghi** (viola). Imprese diverse richiedono tipi diversi di avventurieri per essere completate.

Insieme ai dragoni (vedi a seguire), questi cubetti formano la **scorta**. Collocarli accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori.



Se nella scorta non ci sono avventurieri a sufficienza di un tipo specifico da assoldare, un giocatore può assoldarne solo fino al quantitativo disponibile.

ALTRI COMPONENTI

La scatola di **I Lord di Waterdeep** include molti componenti diversi, descritti a seguire.

INDICATORI CONTROLLO DELL'EDIFICIO

Ogni giocatore ha alcuni segnalini in cartoncino con cui indicare la proprietà degli edifici che ha acquistato. Questi segnalini corrispondono al colore degli agenti del giocatore.



DRAGONI

A Waterdeep tutto ha un prezzo: gli agenti avranno bisogno di denaro in abbondanza per ungere gli ingranaggi della città. I **dragoni** si usano per acquistare gli edifici, completare diverse imprese e pagare altri effetti di gioco.

I dragoni sono rappresentati da segnalini in cartoncino, nei tagli da 1 e 5. Anche questi vanno a comporre parte della scorta, e andranno tenuti a portata di mano di tutti i giocatori.



PUNTI VITTORIA

Man mano che completano le imprese, i giocatori guadagnano **punti vittoria (PV)**. Gli edifici non acquistati accumulano PV nel corso dei round, rappresentati da segnalini in cartoncino. Inoltre, ci sono alcuni edifici e altri effetti di gioco che forniscono PV.

Collocare 3 segnalini punto vittoria in ogni casella del tracciato dei round.



Segnalino Punto Vittoria (PV)



EDIFICI

Il tabellone contiene 9 **edifici** base, ognuno dei quali contiene 1 o più **slot azione** a cui possono essere assegnati gli agenti. Per ulteriori informazioni, vedi "Assegnare 1 Agente" a pagina 8.

Sul tabellone ci sono anche 3 slot per le **tessere edificio** che i giocatori possono acquistare e mettere in gioco.

All'inizio della partita, pescare 3 tessere edificio e collocarle a faccia in su nei 3 slot della Sala dei Costruttori.

Le rimanenti tessere edificio a faccia in giù andranno a formare una pila, da collocare nell'apposito slot del tabellone accanto alla Sala dei Costruttori.



ANATOMIA DI UN EDIFICIO

Ogni edificio, che sia stampato sul tabellone o una tessera nella Sala dei Costruttori, riporta lo stesso tipo di informazioni. Per ulteriori informazioni, vedi "Assegnare 1 Agente" a pagina 8.

Nome: È possibile trovare informazioni più dettagliate su un edificio cercandolo per nome nell'Appendice 1: Edifici a pagina 12.

Costo: L'ammontare di dragoni necessari per acquistare l'edificio. Per esempio, il Magazzino Helmstar costa 3 dragoni.

Istruzioni: Le risorse fornite dall'edificio, sotto forma di avventurieri, dragoni, punti vittoria, carte o altro. Per esempio, il Magazzino Helmstar fornisce 2 ladri e 2 dragoni.

Proprietari: Il giocatore che aveva acquistato l'edificio ottiene il beneficio indicato ogni volta che un altro giocatore assegna un agente a quell'edificio (1 ladro, nel caso del Magazzino Helmstar).

CARTE

Le carte rappresentano le mansioni svolte dagli avventurieri, le sordide congiure dei Lord e le condizioni di vittoria segrete.

CARTE LORD

La città di Waterdeep è segretamente gestita da potenti individui noti come Lord di Waterdeep. Le 11 carte Lord di Waterdeep ("carte Lord", in breve) rappresentano queste personalità nascoste.

Mescolare le carte Lord e distribuirne 1 a faccia in giù a ogni giocatore. Ogni giocatore guarda segretamente la sua carta Lord, poi la carta va tenuta a faccia in giù sotto la parte inferiore della plancia: le identità di ogni giocatore non devono essere rivelate agli altri.

Rimettere a faccia in giù nella scatola le carte Lord rimanenti. Non verranno utilizzate per il resto della partita.

Ogni volta che un giocatore deve pescare da un mazzo vuoto, mescolare le carte nella pila degli scarti corrispondente per creare un nuovo mazzo e collocarle a faccia in giù nell'apposito slot del tabellone.

Le carte impresa completate non vanno rimescolate nel mazzo delle imprese.



Ogni carta Lord fornisce PV bonus per aver soddisfatto determinate condizioni, come descritto dal suo testo tecnico. Per esempio, Khelben Arunsun fornisce PV bonus per ogni impresa Arcano e per ogni impresa Guerra completata.

L'Appendice 3: Lord di Waterdeep a pagina 20 riassume le varie capacità dei Lord.

CARTE IMPRESA

Ogni Lord di Waterdeep porta avanti i suoi interessi completando le **imprese**, rappresentate dalle carte impresa. Per ulteriori informazioni su come si ottengono e si completano le imprese, vedi "Completare 1 Impresa" a pagina 10.

Mescolare le carte impresa e distribuirne 2 a faccia in su a ogni giocatore. Queste carte formano le imprese **attive** di ogni giocatore e vanno collocate a sinistra della plancia giocatore.

Poi collocare 1 carta impresa a faccia in su in ognuno dei 4 slot della Locanda Miracolte. Le carte impresa rimanenti formeranno il mazzo delle imprese. Collocarle a faccia in giù nell'apposito slot del tabellone, accanto alla Locanda Miracolte.

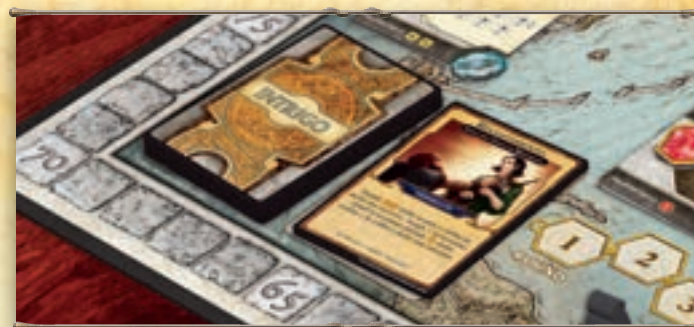


CARTE INTRIGO

Le carte intrigo permettono a un giocatore di manipolare segretamente gli altri per raggiungere i propri scopi. Ma attenzione, perché anche gli altri Lord di Waterdeep potranno sfruttare tali sotterfugi!

Mescolare le carte intrigo e distribuirne 2 a faccia in giù a ogni giocatore. Queste carte vanno tenute nascoste agli altri giocatori. Per ulteriori informazioni, vedi "Giocare 1 Carta Intrigo" a pagina 9.

Le carte intrigo rimanenti formeranno il mazzo degli intrighi. Collocarlo a faccia in giù nell'apposito slot del tabellone, accanto al Porto di Waterdeep.



INIZIO DELLA PARTITA

Il giocatore che più di recente è stato in un'altra città riceve il segnalino primo giocatore e inizia la partita.

Il primo giocatore riceve 4 dragoni, il giocatore alla sua sinistra riceve 5 dragoni e così via. Ogni giocatore riceve 1 drago in più rispetto al giocatore alla sua destra finché tutti i giocatori non hanno ricevuto i dragoni iniziali.



**Segnalino
Primo Giocatore**

SVOLGIMENTO

Una partita di **I Lord di Waterdeep** si svolge in una serie di **round**. Durante ogni round, i giocatori si alternano nell'effettuare il proprio turno, in cui assegnano varie mansioni ai loro agenti.

La partita termina dopo che sono trascorsi 8 round. Il giocatore con più PV alla fine dell'ottavo round è il vincitore.

INIZIO DEL ROUND

Il tracciato dei round sul tabellone inizia con 3 segnalini PV su ogni casella dei round, come indicato nelle istruzioni di preparazione. Durante la partita, la casella senza segnalini PV più a destra indica anche il round attuale.

All'inizio di ogni round, rimuovere i 3 segnalini PV dalla casella di quel round e collocarne 1 su ogni edificio a faccia in su nella Sala dei Costruttori.

Quando Acquistato/Inizio Round: Alcune tessere edificio hanno delle istruzioni speciali da seguire quando l'edificio viene acquistato e all'inizio di ogni round. Se ci sono edifici di questo tipo in gioco, seguire le istruzioni "Inizio Round" di ognuno di essi (per una descrizione di questi effetti, vedi l'Appendice 1: Edifici a pagina 12).

Una volta che tutti gli effetti "Inizio Round" sono stati risolti, i giocatori svolgono i loro turni in ordine.

Inizio del 5° Round: Ogni giocatore prende la pedina agente aggiuntiva del suo colore dall'area sotto il tracciato dei round e la colloca nella sua riserva. L'agente aggiuntivo sarà disponibile per il resto della partita.

AZIONI IN UN TURNO

I giocatori svolgono i loro turni, uno alla volta, a iniziare dal giocatore con il segnalino primo giocatore e procedendo in senso orario.

Durante il proprio turno, se ha agenti disponibili da assegnare, ogni giocatore effettua 1 o entrambe le azioni seguenti:

1. **Assegnare 1 Agente (obbligatoria)**
2. **Completare 1 Impresa (facoltativa)**



ASSEGNARE 1 AGENTE

Se un giocatore ha agenti disponibili nella sua riserva, ne **assegna** 1. Per assegnare un agente, lo colloca in un qualsiasi slot azione **non occupato** di un edificio, che sia un edificio base o uno che è stato messo in gioco. Non è possibile collocare un agente in uno slot azione che contiene un altro agente (di qualsiasi giocatore) né in uno slot azione di un edificio non ancora in gioco.

Quando il giocatore assegna un agente, segue le istruzioni di quello slot azione. **Quell'azione viene effettuata solo una volta.**

Non è possibile scegliere di passare il proprio turno. Se un giocatore ha agenti disponibili, deve assegnarne 1. Nell'improbabile caso in cui un giocatore non possa effettuare un'azione nel suo turno, deve passare.

Se un giocatore non ha agenti disponibili da assegnare, non può più svolgere turni in quel round. Per il resto del round, il gioco passa al giocatore successivo in ordine di gioco che abbia ancora agenti disponibili.

Diversi edifici base hanno delle regole speciali, descritte a seguire. Per ulteriori informazioni sugli effetti degli edifici, vedi l'Appendice 1: Edifici a pagina 12.



SALA DEI COSTRUTTORI

La Sala dei Costruttori permette ai giocatori di acquistare le tessere edificio, che aggiungono nuove potenziali azioni alla partita.

Ogni volta che un giocatore assegna un agente alla Sala dei Costruttori, sceglie 1 degli edifici a faccia in su disponibili e ne paga il costo in dragoni. Ottiene immediatamente i PV accumulati su quell'edificio, scartando i segnalini PV accumulati e facendo avanzare di altrettante caselle il suo indicatore punteggio lungo il tracciato del punteggio. Poi colloca la tessera in uno degli slot liberi del tabellone e infine colloca 1 suo indicatore controllo nell'angolo inferiore di quella tessera a indicare che ne è il proprietario.

Dopo aver acquistato un edificio, pescare immediatamente 1 tessera dalla cima della pila degli edifici e collocarla a faccia in su nello slot rimasto vuoto.



Beneficio del Proprietario: Una volta che un nuovo edificio è in gioco, chiunque può assegnarvi un agente proprio come un qualsiasi altro edificio del tabellone. Tuttavia, quando un giocatore **diverso dal proprietario** assegna un agente allo slot azione di quell'edificio, il proprietario ottiene il beneficio descritto alla riga "Proprietario".

LOCANDA MIRACOLLE

La Locanda Miracolle possiede 3 slot azione invece di una sola. Ogni giocatore può assegnare più agenti alla Locanda Miracolle se questa ha ancora slot azione liberi (ma sempre assegnandone 1 per turno).

Acquisire le Imprese: All'inizio della partita, questo edificio contiene 4 carte impresa a faccia in su. Assegnare un agente alla Locanda Miracolle è il modo usuale per ottenere nuove imprese. Tuttavia, ogni slot azione ha un effetto diverso.

Quando si assegna un agente alla Locanda Miracolle, è possibile scegliere un qualsiasi slot azione disponibile.

Ogni volta che un giocatore prende una carta impresa a faccia in su, la sostituisce immediatamente con una nuova carta dal mazzo delle imprese.



Slot Azione:

Il giocatore prende 1 carta impresa a faccia in su tra le imprese disponibili e 2 dragoni dalla riserva da collocare nella sua taverna.

Slot Azione:

Il giocatore prende 1 carta impresa a faccia in su tra le imprese disponibili e pesca 1 carta intrigo.

Slot Azione:

Il giocatore scarta le carte impresa a faccia in su dalle imprese disponibili. Pesca e colloca 4 nuove carte impresa dal mazzo delle imprese, poi prende 1 delle nuove carte impresa a faccia in su.

PORTO DI WATERDEEP

Il Porto di Waterdeep ha 3 slot azione invece di uno. Un giocatore può assegnare più agenti al Porto di Waterdeep se questo ha ancora slot azione liberi (ma sempre assegnandone 1 per turno).

Assegnare un agente a uno di questi slot ha 2 effetti.



1. Giocare 1 Carta Intrigo: Assegnando un agente a uno degli slot azione del Porto di Waterdeep, un giocatore gioca 1 singola carta intrigo dalla sua mano. Se non ha carte intrigo, non può assegnare un agente al Porto di Waterdeep.

Quando un giocatore gioca una carta intrigo, ne segue immediatamente le istruzioni. **Il suo effetto si verifica solo una volta.** Per esempio, Carenza di Fede obbliga ogni avversario a rimuovere 1 chierico (👤) dalla propria taverna, se possibile. Se un avversario ha più chierici, non è possibile obbligarlo a rimuoverne più di 1 con questa carta.

Una carta intrigo può essere un **attacco**, un **vantaggio** o un'impresa **obbligatoria**.





Attacco: Le carte attacco ostacolano o penalizzano gli avversari, spesso aiutando chi le ha giocate. Per esempio, Carenza di Fede è un attacco che rimuove 1 chierico agli altri giocatori.

Vantaggio: Queste carte hanno effetti positivi. Per esempio, Riscuotere un Fattore permette di prendere delle risorse a scelta dalla scorta.

Impresa Obbligatoria: Un giocatore può costringere un avversario ad affrontare un'impresa minore ma urgente, prima di completare le altre. Per ulteriori informazioni, vedi "Imprese Obbligatorie" a pagina 11.

2. Riassegnare l'Agente: Dopo che tutti gli agenti sono stati assegnati per il round, ogni giocatore con un agente nel Porto di Waterdeep lo riassegna a un altro slot azione. In pratica, quel giocatore svolge un turno aggiuntivo con quell'agente.

I giocatori riassegnano gli agenti in ordine, a cominciare dallo slot azione "1". Non è possibile riassegnare un agente al Porto di Waterdeep.

Anche alcuni effetti di gioco permettono ai giocatori di riassegnare gli agenti durante la partita.

COMPLETARE 1 IMPRESA

Dopo aver assegnato un agente, un giocatore può completare 1 impresa. Ogni carta impresa specifica il numero e il tipo di avventurieri necessari per completarla. Spesso occorre spendere anche dei dragoni.

Un giocatore non è obbligato a completare un'impresa se non vuole farlo. Non è possibile completare più di 1 impresa nel proprio turno.

Per completare un'impresa, un giocatore rimuove dalla sua taverna il numero di avventurieri e di dragoni richiesti, e li rimette nella scorta. Poi ottiene la ricompensa indicata.

A prescindere dal numero di agenti assegnati o riassegnati nel suo turno, un giocatore può completare solo 1 impresa in quel turno.

ANATOMIA DI UNA CARTA IMPRESA

Tipo di Impresa: Esistono 5 tipi diversi di impresa: Arcano, Commercio, Devozione, Furfanteria e Guerra. Il tipo dell'impresa fornisce un'idea del tipo di avventurieri più importanti per completarla.

Tipo di Impresa	Avventuriero
Arcano	Mago
Devozione	Chierico
Furfanteria	Ladro
Guerra	Guerriero
Commercio	Qualsiasi + Dragoni



Diversi Lord di Waterdeep guadagnano PV bonus per aver completato imprese di un tipo specifico. Per esempio, Khelben Arunsun guadagna 4 PV bonus per ogni impresa Arcano e per ogni impresa Guerra completata dal suo giocatore.

Richiesta: Ogni impresa richiede determinate risorse (avventurieri e/o dragoni) per essere completata, indicate dai simboli nella riga "Richiesta".

Chierico

Guerriero

Ladro

Mago

Dragone

Per esempio, Spiare la Casa della Luce richiede 3 guerrieri (), 2 ladri () e 2 dragoni () per essere completata.



Ricompensa: Le imprese completate forniscono una ricompensa a chi le completa, indicata nella riga "Ricompensa". In genere una ricompensa prevede dei PV, ma potrebbe includere anche altro, come avventurieri, dragoni o carte. Se una ricompensa include avventurieri e/o dragoni, il giocatore prende le risorse corrispondenti dalla scorta e le colloca nella sua taverna.

Per esempio, Spiare la Casa della Luce fornisce 6 PV e 6 dragoni. Non appena completa l'impresa, il giocatore prende i dragoni e fa avanzare di 6 caselle il suo indicatore punteggio lungo il tracciato del punteggio.

Le imprese forniscono la ricompensa solo una volta, nel momento in cui vengono completate. Dopo che un giocatore ha preso la ricompensa, gira a faccia in giù la carta impresa e la colloca nell'area "Imprese Completate" della sua plancia giocatore.

IMPRESE OBBLIGATORIE

Alcune carte intrigo sono imprese obbligatorie, che si giocano sugli avversari per ostacolarne i piani.

Quando un giocatore gioca una carta intrigo con un'impresa obbligatoria, sceglie 1 avversario e colloca a faccia in su la carta davanti a quel giocatore. Quel giocatore non può completare altre imprese finché non ha completato l'impresa obbligatoria.



Per esempio, Debellare i Cultisti richiede 1 chierico, 1 guerriero e 1 ladro per essere completata e fornisce una ricompensa di 2 PV.

Quando un'impresa obbligatoria viene completata, collocare la carta nella pila degli scarti degli intrighi.

IMPRESE CHIAVE

Alcune imprese riportano in basso la dicitura "Impresa Chiave", a indicare che sono particolarmente importanti per governare con successo Waterdeep.



Le imprese chiave hanno effetti continui in aggiunta alle ricompense che forniscono immediatamente. Per esempio, Recuperare il Globo del Magister ha una ricompensa una tantum di 6 PV. Inoltre, fornisce anche un effetto continuo: una volta per round, il giocatore può assegnare 1 agente a uno slot che contiene già un agente di un avversario.

È possibile riconoscere rapidamente un'impresa chiave dallo sfondo del nome della carta, che ha un colore diverso rispetto a quello di una carta impresa standard.

Quando un giocatore completa un'impresa chiave, la colloca a faccia in su a destra della sua plancia per ricordarsi l'effetto continuo.

FINE DEL ROUND

Quando tutti gli agenti nel Porto di Waterdeep sono stati riassegnati, il round termina.

Alla fine del round, tutti i giocatori riportano i loro agenti nelle rispettive riserve. Il giocatore con il segnalino primo giocatore inizia il round successivo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo 8 round di gioco. Alla fine dell'ottavo round, calcolare il punteggio finale di ogni giocatore.

PUNTEGGIO FINALE

Ogni giocatore conta i propri PV e fa avanzare il proprio indicatore punteggio di conseguenza.

Ogni avventuriero nella taverna	1 VP
Ogni 2 dragoni nella taverna (arrotondando per difetto)	1 VP
Carta Lord	Come descritto sulla carta

Una volta calcolato il punteggio finale, il giocatore con più PV è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con più dragoni.

APPENDICE 1: EDIFICI

Questa sezione elenca i vari edifici a cui i giocatori possono assegnare i loro agenti. Il tabellone include nove edifici base, più altri dieci slot per gli edifici che possono essere acquistati nel corso della partita.

EDIFICI BASE

È sempre possibile assegnare agenti a questi edifici (purché abbiano slot azione non occupati).

EMPORIO DEI REAMI DI AURORA

Gli Empori dei Reami di Aurora acquistano merci da ogni angolo del Faerûn. Questa filiale è solo una delle sei presenti in città.

Zona: Quartiere Commerciale

Azione: Prendi 4 dragoni (🔴🔴🔴🔴) dalla scorta e collocali nella tua taverna.



TORRE DEL BASTONE NERO

La Torre del Bastone Nero è la dimora dell'arcimago Khelben "Bastone Nero" Arunsun e dei suoi apprendisti.

Zona: Quartiere del Castello

Azione: Prendi 1 mago (🟪) dalla scorta e colloca nella tua taverna.



SALA DEI COSTRUTTORI

Quartier generale della Gilda degli Scalpellini, dei Muratori, dei Ceramisti e dei Piastrellisti, è la prima destinazione di chiunque desideri contribuire alla grandiosa città di Waterdeep.

Zona: Quartiere Meridionale

All'Inizio di Ogni Round: Colloca 1 segnalino PV dal tracciato dei round su ogni tessera edificio disponibile per l'acquisto.

Azione: Scegli 1 edificio, pagane il costo in dragoni e mettilo in gioco sotto il tuo controllo (colloca 1 tuo indicatore controllo nell'angolo inferiore della tessera edificio, in modo da indicarne il proprietario). Ottieni eventuali PV dell'edificio appena acquistato, poi pesca 1 nuova tessera edificio e collocala a faccia in su nello slot rimasto vuoto.



CASTELLO DI WATERDEEP

Questa possente fortezza si erge sulla cima di Monte Waterdeep e può essere vista da ogni angolo della città.

Zona: Quartiere del Castello

Azione: Prendi il segnalino primo giocatore e pesca 1 carta intrigo.



LOCANDA MIRACOLLE

Il proprietario di questa frenetica taverna conosce ogni genere di storie. Si dice che le cantine siano collegate alle fogne della città e a Sottomonte.

Zona: Quartiere Settentrionale

Azione: Prendi 1 carta impresa a faccia in su dalla Locanda Miracolle. Inoltre, prendi 2 dragoni (🔴🔴) dalla scorta e collocali nella tua taverna.

Azione: Prendi 1 carta impresa a faccia in su dalla Locanda Miracolle e pesca 1 carta intrigo.

Azione: Scarta tutte le carte impresa a faccia in su dalla Locanda Miracolle. Pesca nuove imprese dal mazzo delle imprese e collocalle a faccia in su negli slot vuoti. Poi prendi 1 carta impresa a faccia in su dalla Locanda Miracolle.



CAMPO DEL TRIONFO

Un'enorme arena a cielo aperto, dove esperti nell'arte del combattimento si esibiscono in emozionanti spettacoli.

Zona: Quartiere del Mare

Azione: Prendi 2 guerrieri (👤👤) dalla scorta e collocali nella tua taverna.



TAVERNA DEL LEONE SORRIDENTE

Questa taverna è decorata di trofei provenienti da tutto il Faerûn, ma sono tutti falsi.

Zona: Quartiere Settentrionale

Azione: Prendi 2 ladri (👤👤) dalla scorta e collocali nella tua taverna.



PIEDISTALLO

Questa torre, simile a uno spillo nella forma, dà un tetto alle fedi che non hanno una congregazione sufficiente da supportare un tempio indipendente.

Zona: Quartiere Commerciale

Azione: Prendi 1 chierico (👤) dalla scorta e collocalo nella tua taverna.



PORTO DI WATERDEEP

Waterdeep deve tanto il suo nome quanto le sue ricchezze a questo bacino dal fondale profondo.

Zona: Quartiere del Porto

Azione: Gioca 1 carta intrigo dalla tua mano.

Riassegnare gli Agenti: Dopo che tutti gli agenti sono stati assegnati per il round, ogni giocatore con un agente nel Porto di Waterdeep riassegna quell'agente a un altro slot azione. Si inizia dall'agente sullo slot azione "1" e si procede in ordine numerico.



EDIFICI AVANZATI

Le 24 tessere edificio rappresentano edifici avanzati che i giocatori possono acquistare. Fino a 3 tessere edificio a faccia in su sono disponibili per l'acquisto in ogni momento nella Sala dei Costruttori.

Le descrizioni a seguire includono alcune informazioni storiche sugli edifici, incluso il quartiere di appartenenza. Questa indicazione non limita in alcun modo dove si possa collocare l'edificio sul tabellone.

Proprietario: Quando un giocatore diverso dal proprietario assegna un agente a questo edificio, il proprietario ottiene immediatamente il beneficio indicato nella riga "Proprietario". Collocare gli avventurieri e/o i dragoni ottenuti in questo modo nella taverna del proprietario.



CASA DEGLI EROI

Il santuario più grande di Waterdeep è dedicato a Tempus, Signore della Battaglia.

Zona: Quartiere del Mare

Costo: 8 dragoni

Azione: Prendi 1 chierico (👤) e 2 guerrieri (👤👤) dalla scorta e collocali nella tua Taverna.

Proprietario: Prendi 1 chierico (👤) oppure 1 guerriero (👤) dalla scorta e collocalo nella tua taverna.

CASA DEGLI SPIRITI ALLEGRI

Gli avventurieri si fanno attrarre dalle voci del tesoro nascosto di un drago, ma restano per il bere.

Zona: Quartiere Meridionale

Costo: 3 dragoni

Azione: Prendi 1 guerriero (👤) e 1 avventuriero di qualsiasi tipo (🔍) dalla scorta e colloca nella tua Taverna.

Proprietario: Prendi 1 guerriero (👤) dalla scorta e colloca nella tua taverna.



CASA DELLA LUNA

Questo tempio sfavillante attrae i pellegrini in cerca della grazia e del potere di Selûne.

Zona: Quartiere del Mare

Costo: 3 dragoni

Azione: Prendi 1 chierico (👤) dalla scorta e colloca nella tua taverna, e prendi 1 carta impresa a faccia in su dalla Locanda Miracolle.

Proprietario: Prendi 2 dragoni (🧊🧊) dalla scorta e colloca nella tua taverna.



CASA DELLA PIETRA

Casa della Gilda dei Carpentieri, dei Conciatetti e degli Intonacatori, arricchitesi enormemente grazie agli incarichi dei nobili che volevano ville più maestose di quelle dei vicini.

Zona: Quartiere Meridionale

Costo: 4 dragoni

Azione: Prendi 1 dragone (🐉) dalla scorta per ogni tessera edificio in gioco.

Proprietario: Prendi 2 dragoni (🧊🧊) dalla scorta e colloca nella tua taverna.



CASA DELLE MERAVIGLIE

Questa torre elegante è dedicata a Mystra, la Signora della Magia.

Zona: Quartiere del Mare

Costo: 4 dragoni

Azione: Spendi 2 dragoni (🧊🧊), poi prendi 2 avventurieri dalla scorta e colloca nella tua taverna. Questi avventurieri possono essere solo chierici (👤) o maghi (🔮).

Proprietario: Prendi 2 dragoni (🧊🧊) dalla scorta e colloca nella tua taverna.



CORTE DEL GIULLARE

Un tempo luogo dove si esibivano giullari e comici, questo vicolo tra la Via della Seta e la Via dell'Argento ha preso una piega pericolosa.

Zona: Quartiere del Castello

Costo: 4 dragoni

Quando Acquistato e all'Inizio di Ogni Round: Colloca 2 ladri (👤) su quest'area.

Azione: Prendi tutti i ladri (👤) da quest'area e colloca nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 1 ladro (👤) dalla scorta e colloca nella tua taverna.

CORTE DEL NODELLO

Poco a nord del Castello di Waterdeep, questo cortile è un'area di sosta per le pattuglie a cavallo della Guardia Cittadina, nonché un'area concerti improvvisata dove i bardi possono esercitarsi.

Zona: Quartiere del Castello

Costo: 8 dragoni

Azione: Prendi 2 guerrieri (👤👤) e 1 mago (🔮) dalla scorta e colloca nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 1 guerriero (👤) oppure 1 mago (🔮) dalla scorta e colloca nella tua taverna.

CORTE DELLE CAROVANE

Capita sovente che le carovane si fermino in questa piazza scoperta, cariche di astanti guerrieri in cerca di lavoro.

Zona: Quartiere Meridionale

Costo: 4 dragoni

Quando Acquistato e all'Inizio di Ogni Round: Colloca 2 guerrieri (👤👤) su quest'area.

Azione: Prendi tutti i guerrieri (👤) da quest'area e colloca nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 1 guerriero (👤) dalla scorta e colloca nella tua taverna.

CROCEVIA

Basta pronunciare la propria destinazione davanti a questa insegna e la via si paleserà.

Zona: Quartiere Meridionale

Costo: 4 dragoni

Quando Acquistato e all'Inizio di Ogni Round: Colloca 3 segnalini PV su quest'area.

Azione: Rimuovi tutti i segnalini PV da quest'area e guadagna un pari ammontare di PV, e prendi 1 carta impresa a faccia in su dalla Locanda Miracolle.

Proprietario: Guadagna 2 PV.



GIARDINO DEGLI EROI

Un parco pubblico dov'è sempre possibile incontrare qualche avventuriero che racconta le storie delle sue imprese.

Zona: Quartiere del Mare

Costo: 4 dragoni

Azione: Prendi 1 carta impresa a faccia in su dalla Locanda Miracolle. Puoi completare immediatamente quell'impresa. Se lo fai, guadagna 4 PV bonus in aggiunta alla ricompensa dell'impresa (non guadagni i PV bonus se completi l'impresa in seguito).

Proprietario: Guadagna 2 PV.



GUGLIE DEL MATTINO

Otto guglie dorate decorano il tempio con giardino recintato dedicato al Signore dell'Alba.

Zona: Quartiere del Castello

Costo: 4 dragoni

Quando Acquistato e all'Inizio di Ogni Round: Colloca 1 chierico (1) su quest'area.

Azione: Prendi tutti i chierici (1) da quest'area e collocali nella tua taverna.

Proprietario: Guadagna 2 PV.



IL CORNO DORATO

In questa bisca, il premio finale è un corno dorato zeppo di misteriose ricchezze.

Zona: Quartiere Commerciale

Costo: 4 dragoni

Quando Acquistato e all'Inizio di Ogni Round: Prendi 4 dragoni (4) dalla scorta e collocali su quest'area.

Azione: Prendi tutti i dragoni (4) da quest'area e collocali nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 2 dragoni (2) dalla scorta e collocali nella tua taverna.



IL PORTALE SPALANCATO

Questa famosa locanda, che vanta l'unico accesso pubblico a Sottomonte, attrae avventurieri di ogni tipo.

Zona: Quartiere del Castello

Costo: 4 dragoni

Azione: Prendi 2 avventurieri di qualsiasi tipo (2) dalla scorta e collocali nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 1 avventuriero di qualsiasi tipo (1) dalla scorta e colloca nella tua taverna.





LE TRE PERLE

Questo costoso locale notturno deve il nome al prezzo pagato dal primo proprietario: tre perle nere, strappate al vestito di una danzatrice.

Zona: Quartiere del Porto

Costo: 4 dragoni

Azione: Rimetti nella scorta 2 tuoi avventurieri di qualsiasi tipo (??). Poi prendi 3 avventurieri di qualsiasi tipo (???) dalla scorta e collocali nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 2 dragoni (??) dalla scorta e collocali nella tua taverna.



MAGAZZINO HELMSTAR

Questa attività apparentemente legittima è in realtà la facciata dietro cui si ripara Chuldan Helmstar, uno dei più grandi ricettatori di Waterdeep.

Zona: Quartiere del Porto

Costo: 3 dragoni

Azione: Prendi 2 ladri (??) e 2 dragoni (??) dalla scorta e collocali nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 1 ladro (?) dalla scorta e collocalo nella tua taverna.



MOLO DEL CONTRABBANDIERE

Questo è il molo privato del presunto Lord di Waterdeep Mirt l'Usuraio.

Zona: Quartiere del Castello

Costo: 4 dragoni

Azione: Spendi 2 dragoni (??), poi prendi 4 avventurieri dalla scorta e collocali nella tua taverna. Questi avventurieri possono essere solo guerrieri (??) o ladri (??).

Proprietario: Prendi 2 dragoni (??) dalla scorta e collocali nella tua taverna.



NUOVO OLAMN

Una delle migliori scuole dove apprendere l'arte bardica, famosa in tutta la Costa della Spada.

Zona: Quartiere del Castello

Costo: 8 dragoni

Azione: Prendi 2 ladri (??) e 1 mago (??) dalla scorta e collocali nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 1 ladro (??) oppure 1 mago (??) dalla scorta e collocalo nella tua taverna.



PALAZZO DI WATERDEEP

Questo palazzo di marmo bianco, che si erge come simbolo lucente della Reggenza dei Lord, ospita diverse ambasciate.

Zona: Quartiere del Castello

Costo: 4 dragoni

Azione: Prendi l'ambasciatore e colloca con i tuoi agenti disponibili. All'inizio del prossimo round, prima che qualsiasi altro giocatore svolga il suo turno, assegna l'ambasciatore. Per ulteriori chiarimenti, vedi "Edifici Avanzati" a pagina 22.

Proprietario: Guadagna 2 PV.

PORTA SETTENTRIONALE

Tutti gli scambi commerciali tra Waterdeep e il villaggio di minatori di Mirabar finiscono inevitabilmente per passare dalla Porta Settentrionale.

Zona: Quartiere Settentrionale

Costo: 3 dragoni

Azione: Prendi 1 avventuriero di qualsiasi tipo (👤) e 2 dragoni (👉👉) dalla scorta e colloca nella tua taverna.

Proprietario: Guadagna 2 PV.

STRADINA SALTAGUARDIE

I contrabbandieri usano questo vicolo angusto per spostare le merci sotto il naso della Guardia Cittadina.

Zona: Quartiere del Mare

Costo: 4 dragoni

Azione: Prendi 1 guerriero (👊), 1 ladro (👤) e 2 dragoni (👉👉) dalla scorta e colloca nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 1 guerriero (👊) oppure 1 ladro (👤) dalla scorta e colloca nella tua taverna.

TORRE DEL DRAGO

Il riservato mago Maaril vive in questa sinistra torre.

Zona: Quartiere del Mare

Costo: 3 dragoni

Azione: Prendi 1 mago (🔮) dalla scorta e colloca nella tua taverna, e pesca 1 carta intrigo.

Proprietario: Pesca 1 carta intrigo.



TORRE DELL'ORDINE

Questa struttura imponente è il quartier generale dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori.

Zona: Quartiere del Castello

Costo: 4 dragoni

Quando Acquistato e all'Inizio di Ogni Round: Colloca 1 mago (🔮) su quest'area.

Azione: Prendi tutti i maghi (🔮) da quest'area e colloca nella tua taverna.

Proprietario: Pesca 1 carta intrigo.



TORRE DELLA FORTUNA

Le donazioni fatte a Tymora dai sopravvissuti alle profondità di Sottomonte hanno presto pagato l'intera costruzione di questo tempio.

Zona: Quartiere del Mare

Costo: 8 dragoni

Azione: Prendi 1 chierico (👤) e 2 ladri (👤👤) dalla scorta e colloca nella tua taverna.

Proprietario: Prendi 1 chierico (👤) oppure 1 ladro (👤) dalla scorta e colloca nella tua taverna.



ZOARASTRO

Lo Zoarastro ospita la Gilda degli Scrivani, degli Scribi e dei Contabili, ed è la destinazione di chiunque abbia bisogno di un contratto o un altro documento.

Zona: Quartiere Commerciale

Costo: 8 dragoni

Azione: Scegli 1 slot che contiene un agente di un avversario. Usa quello slot azione come se ci avessi assegnato un agente.

Proprietario: Guadagna 2 PV.

APPENDICE 2: AGENTI

I Lord di Waterdeep impiegano agenti appartenenti a varie organizzazioni per portare avanti i loro piani. Questi agenti corrispondono ai colori dei giocatori durante la partita.

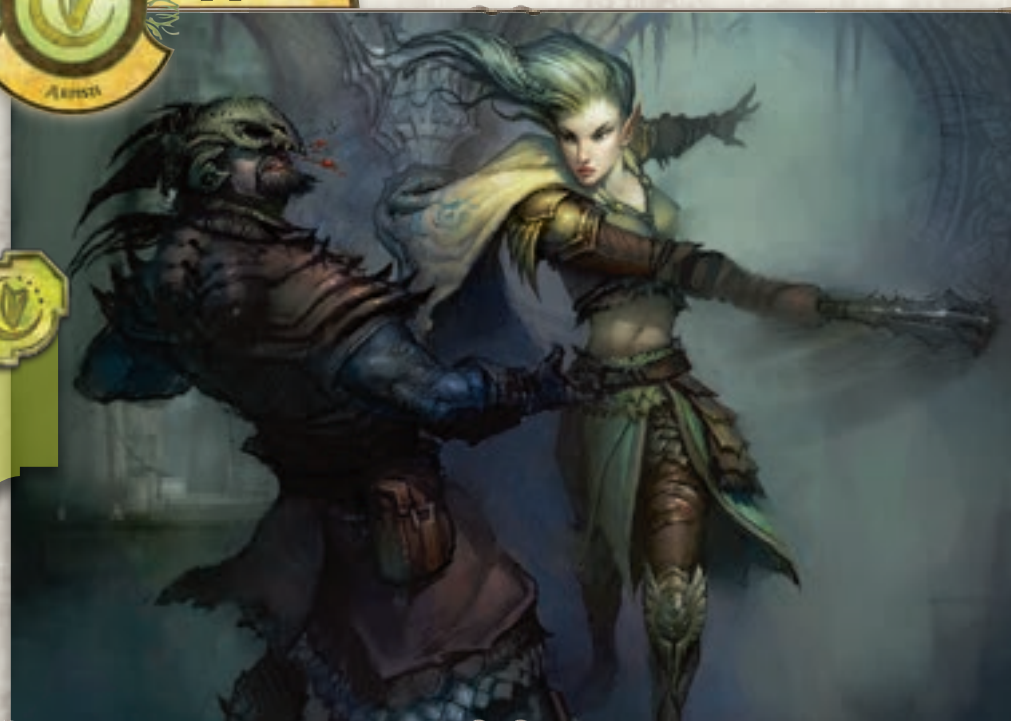
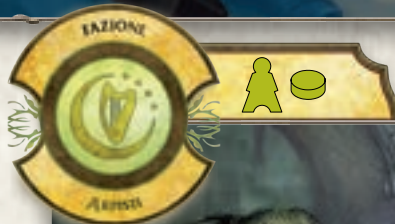


GUARDIA CITTADINA

Waterdeep è protetta dal suo esercito di soldati, che pattuglia la città e le campagne circostanti. La Guardia Cittadina fornisce inoltre le guardie del corpo a Piergeiron Paladinson e ai dignitari in visita.

CAVALIERI DELLO SCUDO

Fingendosi un consorzio di mercanti e nobili, i Cavalieri dello Scudo sono in realtà trafficanti di informazioni. L'influenza dell'organizzazione si estende per tutta la Costa della Spada, arrivando fin nell'entroterra.



ARPISTI

Gli Arpisti vennero fondati secoli or sono da un gruppo di elfi, con il favore del leggendario mago Elminster. Questa società segreta combatte per la libertà individuale, tenendo in equilibrio le necessità di civiltà e natura.



FASCE ROSSE

Vigilanti che proteggono le zone più povere di Waterdeep, le Fasce Rosse sono maestri dell'intrigo. Nascondono chiunque abbia bisogno di dileguarsi e sanno come trovare chi cerca di nascondersi.

STELLE D'ARGENTO

Questi devoti campioni di Selûne, la Vergine della Luna, lavorano indefessi per difendere libertà e pace, anche tra nemici di lunga data. Detestano la schiavitù e aborriscono i non morti.

APPENDICE 3: LORD DI WATERDEEP

I Lord di Waterdeep formano un consiglio segreto che regna sulla città di Waterdeep da secoli. Pubblicamente sono sempre mascherati e incappucciati, per nascondere qualsiasi dettaglio che potrebbe permettere di riconoscerli. Provengono da ogni ambito della società: mercanti, nobili, maghi e semplici lavoratori.

Nel gioco **I Lord di Waterdeep**, queste eminenze sono rappresentate da carte. Le identità dei Lord restano nascoste fino alla fine della partita, quando arriva il momento di calcolare il punteggio finale. Ogni Lord di Waterdeep ha un fine personale, rappresentato dai PV bonus ottenuti completando obiettivi specifici.

Vedova di un boss del crimine che era anch'egli un Lord di Waterdeep, Brianne ha un forte legame con il mago Randulaith, membro dell'alta società cittadina.

BRIANNE BYNDRAETH

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa **Arcano** e ogni impresa **Furfanteria** che hai completato.

Visto da molti come il figlio perdigiorno di una famiglia nobile, Caladorn ha silenziosamente preso il controllo delle navi che proteggono le coste di Waterdeep.

CALADORN CASSALANTER

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa **Furfanteria** e ogni impresa **Guerra** che hai completato.

Dispettosa mezza-drow, Kyriani è un'esperta manipolatrice che ha accettato il suo doppio retaggio di bene e male.

KYRIANI AGRIVAR

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa **Arcano** e ogni impresa **Devozione** che hai completato.

Maestro della Torre del Bastone Nero, l'abile mago Khelben è famoso per aver fondato e poi abbandonato innumerevoli organizzazioni.

KHELBEN "BASTONE NERO" ARUNSUN

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa **Arcano** e ogni impresa **Guerra** che hai completato.

Ex avventuriero, Durnan è il proprietario del Portale Spalancato, una taverna che si trova sopra un accesso a Sottomonte.

DURNAN IL VIANDANTE

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa **Commercio** e ogni impresa **Guerra** che hai completato.

Nota per le feste di corte stravaganti e la sua capacità di integrarsi ovunque, Larissa sfrutta la facciata da cortigiana per celare la sua abilità nel raccogliere informazioni.



LARISSA NEATHAL

Alla fine della partita, guadagni **6** per ogni edificio che controlli.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 6/11

Conosciuto come Sammer dai suoi amici, Sammereza è un mercante esperto il cui sguardo tagliente scorge ogni dettaglio.



SAMMEREZA SULPHONTIS

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa Arcano e ogni impresa Commercio che hai completato.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 11/11

Uomo ponderato e onorevole, Piergeiron spesso finge di essere lento di comprendonio per indurre i suoi nemici a sottovalutarlo.



PIERGEIRON PALADINSON

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa Devozione e ogni impresa Guerra che hai completato.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 12/11

Per gli estranei, Mirt non sembra altro che un ubriacone presuntuoso. Un travestimento perfetto per nascondere la sua astuzia e il suo ingegno.



MIRT L'USURARIO

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa Commercio e ogni impresa Devozione che hai completato.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 7/11

Il vero Nindil era un halfling di buon cuore e un uomo del popolo, ma è stato da tempo rimpiazzato da un doppiogangher di nome Hlaavin.



NINDIL JALBUCK

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa Devozione e ogni impresa Furfanteria che hai completato.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 8/11

Aggressiva e temeraria, la ladra un tempo nota come "la Gatta" porta tra i Lord di Waterdeep il suo pragmatismo e la sua comprensione dei normali cittadini.



NYMARA SCHEIRON

Alla fine della partita, guadagni **4** per ogni impresa Commercio e ogni impresa Furfanteria che hai completato.

™ & ©2026 Wizards of the Coast LLC. 9/11

APPENDICE 4: CHIARIMENTI

I chiarimenti a seguire riguardano alcuni casi insoliti che potrebbero verificarsi durante una partita.

EDIFICI AVANZATI

Giardino degli Eroi: Non puoi completare l'impresa pescata in questo edificio se hai un'impresa obbligatoria incompleta.

Palazzo di Waterdeep: Se assegni l'ambasciatore al Porto di Waterdeep, non puoi riassegnarlo alla fine del round (questa restrizione serve a evitare dimenticanze).

Quando assegni un agente al Palazzo di Waterdeep, l'ambasciatore potrebbe essere già assegnato a uno slot azione. In tal caso, prendi l'ambasciatore dallo slot azione a cui è assegnato. In questo modo, lo slot azione che era occupato dall'ambasciatore torna disponibile per potervi assegnare un agente.

Se un altro giocatore assegna un agente al Palazzo di Waterdeep dopo che hai preso l'ambasciatore ma prima di aver avuto modo di assegnarlo, quel giocatore non ottiene alcun beneficio dall'azione.

Assegni l'ambasciatore prima di qualsiasi altro giocatore, anche se hai tu il segnalino primo giocatore. In questo caso, assegni l'ambasciatore e poi assegni immediatamente un altro agente.

Se il Palazzo di Waterdeep esce dal gioco, anche l'ambasciatore esce dal gioco (ciò potrebbe rendere uno slot azione azione disponibile per potervi assegnare un agente).

Una volta collocato, l'ambasciatore conta come un agente di un avversario per tutti i giocatori. Non ottieni il beneficio del proprietario per aver assegnato l'ambasciatore a un edificio che controlli.

Zoarastro: Quando scegli l'agente di un avversario nel Porto di Waterdeep, non riassegnerai il tuo agente nello Zoarastro alla fine del round.

IMPRESE

Reclutare il Luogotenente: Il luogotenente conta come uno dei tuoi agenti.

Recuperare il Globo del Magister: Quando assegni un agente a uno slot azione occupato del Porto di Waterdeep, riassegna il tuo agente immediatamente dopo che è stato riassegnato l'agente dell'avversario nello slot condiviso.

Studiare la Cronomanzia: Se completi questa impresa dopo aver riassegnato un agente dal Porto di Waterdeep, assegni immediatamente l'agente recuperato. Non puoi assegnare quell'agente al Porto di Waterdeep.

CARTE INTRIGO

22

Cambio di Piani: Devi scartare 1 tua impresa non completata. Ogni altro giocatore che sceglie di scartare un'impresa non completata in cambio di PV deve scegliere 1 propria impresa.

Campioni di Merci: Se viene giocata una seconda carta Campioni di Merci nello stesso turno, il secondo agente non può essere assegnato a un edificio nella Sala dei Costruttori che ha già un agente su di sé.

Se qualcuno acquista un edificio che ha un agente assegnato da questa carta, lo slot azione dell'edificio acquistato resta occupato finché quell'agente non viene rimosso.

GLOSSARIO

Quello che segue è un breve elenco di termini ed espressioni che hanno un significato specifico nel gioco **I Lord di Waterdeep**.

Agente: Assegni i tuoi agenti agli slot azione degli edifici per effettuarne l'azione. Vedi "Assegnare 1 Agente" a pagina 8.

Ambasciatore: Uno speciale agente che puoi ottenere assegnando un agente al Palazzo di Waterdeep.

Assegnare: Assegni un agente collocandolo in uno slot azione di un edificio. Vedi "Assegnare 1 Agente" a pagina 8.

Attacco: Un tipo di carta intrigo che danneggia gli altri giocatori. Vedi "Giocare 1 Carta Intrigo" a pagina 9.

Avventuriero: Completi le imprese rimuovendo il numero richiesto di avventurieri dalla tua taverna. Esistono 4 tipi di avventurieri, rappresentati da cubetti in legno: chierici, guerrieri, ladri e maghi.

Carta: Il gioco **I Lord di Waterdeep** include 3 tipi diversi di carte: intrigo, Lord e impresa. Vedi "Carte" a pagina 7.

Carta Intrigo: Peschi una carta intrigo assegnando un agente al Castello di Waterdeep (anche altri effetti di gioco ti consentono di pescare carte intrigo). Giochi una carta intrigo assegnando un agente al Porto di Waterdeep.

Carta Lord: Ogni giocatore assume il ruolo di un Lord di Waterdeep, rappresentato da una carta Lord. L'identità dei Lord resta segreta fino alla fine della partita. Ogni carta Lord fornisce PV bonus per aver svolto determinate mansioni.

Carta Impresa: Queste carte rappresentano le imprese che i giocatori completano per guadagnare PV e ottenere altre ricompense. All'inizio della partita ci sono 4 carte impresa a faccia in su nella Locanda Miracolle, che i giocatori possono prendere assegnando agenti a quell'edificio. Nel corso della partita entreranno in gioco ulteriori imprese.

Dragone: I giocatori spendono i dragoni per acquistare edifici, completare alcune imprese e pagare altri effetti di gioco.

Edificio (Tessera): Il tabellone contiene 9 edifici base, e i giocatori possono acquistare altre tessere edificio e metterle in gioco. Gli edifici contengono slot azione a cui vengono assegnati gli agenti. Vedi "Edifici" a pagina 6.

Impresa: Completi le imprese per guadagnare punti vittoria e ottenere altre ricompense durante la partita. Vedi "Completare 1 Impresa" a pagina 10.

Impresa Attiva: Tutte le imprese a faccia in su davanti a un giocatore che quel giocatore non ha ancora completato sono imprese attive.

Impresa Obbligatoria: Un tipo di carta intrigo che obbliga un altro giocatore a completare un'impresa minore ma urgente prima delle altre.

Impresa Chiave: Un tipo di impresa che fornisce un beneficio continuo oltre alla ricompensa.

Luogotenente: Uno speciale agente che aggiungi alla tua riserva completando l'impresa Reclutare il Luogotenente.

Occupato/Non Occupato: Uno slot che ha un agente assegnato a esso è occupato. Normalmente non puoi assegnare un altro agente a uno slot occupato. Devi scegliere uno slot non occupato (uno che non contiene altri agenti).

Punti Vittoria (PV): Guadagni punti vittoria principalmente completando le imprese. Anche altri effetti di gioco possono fornire PV.

Riassegnare: Dopo che tutti gli agenti sono stati assegnati in un round, ogni agente assegnato al Porto di Waterdeep viene rimosso e assegnato a un qualsiasi slot azione non occupato. Vedi "Porto di Waterdeep" a pagina 9.

Ricompensa: Una volta completata un'impresa, ottieni la ricompensa indicata sulla carta. In genere le ricompense delle imprese prevedono dei PV, ma possono includere anche altri benefici. Ottieni la ricompensa immediatamente e solo una volta.

Riserva: L'area dove tieni i tuoi agenti non assegnati. Alla fine del round, tutti i tuoi agenti tornano nella tua riserva.

Round: La partita si svolge nel corso di 8 round. Durante ogni round, i giocatori si alternano effettuando i propri turni in cui assegnano gli agenti agli slot azione del tabellone e completando le imprese.

Scorta: La scorta contiene gli avventurieri, i dragoni e i segnalini PV a disposizione dei giocatori.

Slot Azione: Ogni edificio ha 1 o più slot azione a cui i giocatori assegnano i loro agenti. Quando assegna un agente a uno slot azione, effettui immediatamente l'azione indicata.

Taverna: L'area in cui tieni gli avventurieri che hai assoldato finché non li rimuovi per completare le imprese. Nella taverna conservi anche i dragoni.

Turno: Durante ogni round, i giocatori si alternano nell'effettuare i turni. Chi ha il segnalino primo giocatore agisce per primo, poi si procede col giocatore alla sua sinistra e così via. Durante il tuo turno, assegna 1 agente a uno slot azione e puoi completare 1 impresa. Vedi "Azioni in un Turno" a pagina 8.

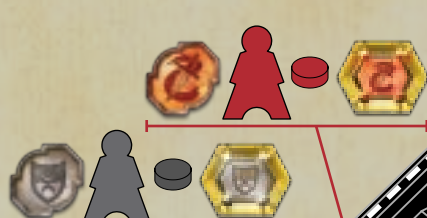
Vantaggio: Un tipo di carta intrigo che ti aiuta. Vedi "Giocare 1 Carta Intrigo" a pagina 9.

COME RIPORRE I COMPONENTI

Colloca il regolamento
sopra il tabellone



Colloca il tabellone ripiegato
sopra i componenti



Colloca le carte intrigo sopra
le pedine Ambasciatore
e Luogotenente

Colloca le carte Lord sopra
le tessere edificio avanzate



Colloca le carte impresa
sopra il segnalino
primo giocatore



Le plance giocatore
vanno sopra i
componenti di fazione



COMPENDIO DELLE REGOLE

Queste istruzioni riassumono la preparazione e lo svolgimento del gioco.

PREPARAZIONE

Aprire il tabellone.

Ogni giocatore sceglie 1 colore e prende un numero di agenti di quel colore in base al numero di giocatori.

Numero di Giocatori	Agenti per Giocatore
2	4
3	3
4	2
5	2

Ogni giocatore colloca 1 ulteriore agente del suo colore nell'area sotto la casella "Round 5" del tracciato dei round.

Ogni giocatore colloca il suo indicatore punteggio sullo "0" del tracciato del punteggio.

Collocare i cubetti avventuriero e i dragoni a portata di mano di tutti i giocatori.

Collocare la pila degli edifici, il mazzo delle imprese e il mazzo degli intrighi negli appositi slot del tabellone.

Pescare 3 tessere edificio e collocarle a faccia in su nei tre slot della Sala dei Costruttori.

Ogni giocatore prende una plancia giocatore.

Distribuire a faccia in giù 1 carta Lord a ogni giocatore.

Distribuire a faccia in su 2 carte impresa a ogni giocatore. Poi collocare 1 carta impresa a faccia in su in ognuno dei 4 slot della Locanda Miracolle.

Distribuire a faccia in giù 2 carte intrigo a ogni giocatore.

Collocare 3 segnalini PV in ogni casella del tracciato dei round.

Il giocatore che più di recente è stato in un'altra città riceve il segnalino primo giocatore e inizia la partita.

Il primo giocatore riceve 4 dragoni. Ogni giocatore riceve 1 drago in più rispetto al giocatore alla sua destra, finché tutti i giocatori non hanno ricevuto i dragoni iniziali.

SVOLGIMENTO

All'inizio di ogni round, rimuovere i segnalini PV dalla casella di quel round del tracciato dei round e collocare 1 segnalino PV su ogni edificio a faccia in su nella Sala dei Costruttori. Poi risolvere ogni effetto "Inizio Round" degli edifici in gioco.

(Inoltre, all'inizio del quinto round, ogni giocatore riceve 1 agente aggiuntivo, che prende dall'area sotto la casella "Round 5".)

I giocatori si alternano nell'effettuare il proprio turno, partendo dal giocatore con il segnalino primo giocatore e procedendo in senso orario.

Quando tutti gli agenti sono stati assegnati (ed eventualmente riassegnati dal Porto di Waterdeep, vedi a seguire), il round termina. Gli agenti di tutti i giocatori tornano nelle rispettive riserve.

La partita termina dopo 8 round di gioco. Alla fine dell'ottavo round, calcolare il punteggio finale di ogni giocatore.

AZIONI IN UN TURNO

Durante il tuo turno, se hai agenti disponibili da assegnare, effettui 1 o entrambe le azioni seguenti:

1. Assegnare 1 Agente (obbligatoria)

2. Completare 1 Impresa (facoltativa)

Assegnare 1 Agente: Colloca 1 agente dalla tua riserva in uno slot azione non occupato di un edificio. Se hai agenti disponibili da assegnare, non puoi saltare il turno.

Se non hai agenti da assegnare, non puoi svolgere un turno. La partita prosegue con il giocatore successivo, finché non sono stati assegnati tutti gli agenti.

Riassegnare gli Agenti: Dopo che tutti gli agenti sono stati assegnati nel round, ogni giocatore con un agente nel Porto di Waterdeep riassegna quell'agente a un altro slot azione.

I giocatori riassegnano gli agenti in ordine, a partire da chi aveva l'agente sullo slot azione "1".

Completare 1 Impresa: Dopo aver assegnato (o riassegnato) un agente, puoi completare 1 impresa pagando il numero e il tipo di avventurieri e dragoni indicati.

PUNTEGGIO FINALE

Alla fine della partita, ogni giocatore conta i PV e fa avanzare il suo indicatore punteggio di conseguenza.

Ogni avventuriero nella taverna 1 PV

Ogni 2 dragoni nella taverna (arrotondando per difetto) 1 PV

Carta Lord

Come specificato dalla carta

Una volta calcolato il punteggio finale, il giocatore con più PV è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore con più dragoni.

