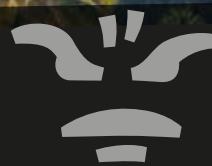


REGOLAMENTO

PARADOX

ISLAND

L'ONNIPOTENTE PARADOX



Un tempo ero un dio. I miei poteri non conoscevano confini e passavo il tempo terrorizzando e spaventando i mortali. Una di queste mie vittime, una semplice pastorella a cui avevo trasformato le pecore in orribili mostri, osò rivolgersi a me: "È tutto qui? Pensavo fossi davvero onnipotente".

"Come osi?!" tuonai dal cielo. "Non vi è limite alle mie capacità!"

"Ah, sì? E puoi anche creare un'isola da cui nessuno potrebbe fuggire?" Invece di risponderle, agitai le mani e l'isola comparve al mio cospetto, e con essa un sorriso guascone sul mio volto, ma solo allora... Solo allora mi resi conto che davvero nessuno sarebbe potuto fuggire da quel luogo. Nemmeno io...

Ma ora non sono più solo. Se voi siete qui con me, siete caduti vittime a vostra volta dei paradossi nella vostra realtà e avete messo a repentaglio la stabilità del vostro mondo. Ed è per questo che siete stati esiliati qui, in una bolla al di fuori del tempo e dello spazio da cui è impossibile fuggire. Eppure ci provate, ancora e ancora, e questo mi fa pensare che...

Forse, se vi impedissi di andarmene, adempirei al mio destino di creatore dell'isola. E a quel punto, forse, riuscirei ad andarmene. Combattermi è inutile: sono invisibile, eppure sono invisibilmente onnipotente; un'entità che si cela tra le onde violente, i massi di pietra e i cespugli di rovi. Sono disposto a tutto per liberarmi.



2-4
giocatori



10 anni
o più



60-90
minuti

PANORAMICA DEL GIOCO

La nostra è solo una tra innumerevoli realtà alternative. In una i dinosauri sono sopravvissuti e hanno preso il posto degli umani, in un'altra un eroe dei miti è diventato una persona reale, in un'altra ancora il pianeta è popolato solo da uccelli... e così via, all'infinito. Gravato dalla sua stessa ricchezza, il multiverso, diventato fragile, dovette affidarsi a una legge per mantenere la sua stabilità: se una creatura, di una qualsiasi realtà, si fosse cacciata in una situazione impossibile, sarebbe stata catapultata immediatamente fuori dal tempo e dallo spazio.

Solo un certo dio cercò di materializzare il paradosso dell'onnipotenza, creando un'isola da cui fosse impossibile fuggire. Un luogo dove, sin da allora, vanno a finire le vittime dei vari paradossi. E così entità provenienti da realtà diverse e con destini diversi si sono radunate in un unico posto. Ognuna desiderosa di tornare a casa e disperatamente alla ricerca di una via di fuga...

In questo gioco, un giocatore assume il ruolo dell'Onnipotente Paradox, il creatore di questa misteriosa isola, mentre gli altri saranno i prigionieri dell'isola. Ogni prigioniero ha una missione personale, che potrà portare a termine aggirandosi per l'isola... Un'isola che solo l'Onnipotente Paradox può vedere. Gli altri sono costretti a esplorare questo luogo alla cieca, ricreando la disposizione delle caselle della mappa sulle proprie plance. Il vincitore sarà il giocatore che per primo porterà a termine la sua missione.

CONTENUTO:

► Schermo dell'Onnipotente Paradox



► 6 plance giocatore



► 3 carte di consultazione



▶ 17 tessere isola



▶ 6 cornici dell'isola



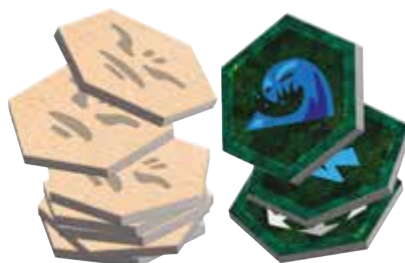
▶ 12 segnalini potere dell'Onnipotente Paradox



▶ 3 pennarelli cancellabili



▶ 10 segnalini anomalia



▶ 6 pedine personaggio



▶ 3 pedine dell'Onnipotente Paradox



Come allungare la vita dei pennarelli

- Prima di iniziare una partita, agitare i pennarelli senza rimuovere il tappo. Assicurarsi di metterli nella scatola tappati. È inoltre consigliabile lasciarli tappati ogni volta che non vengono utilizzati durante la partita.
- Per assicurarsi che i cancellini durino il più a lungo possibile, usarli solo per fare piccole correzioni nel corso delle partite. Alla fine di ogni partita, pulire tutti i segni dei pennarelli con un tovagliolo di carta asciutto. I segni più secchi possono essere puliti inumidendo leggermente il tovagliolo; nei casi più ostici, usare del cotone imbevuto con una goccia di alcol.

▶ 30 indicatori personaggio:
5 indicatori per personaggio

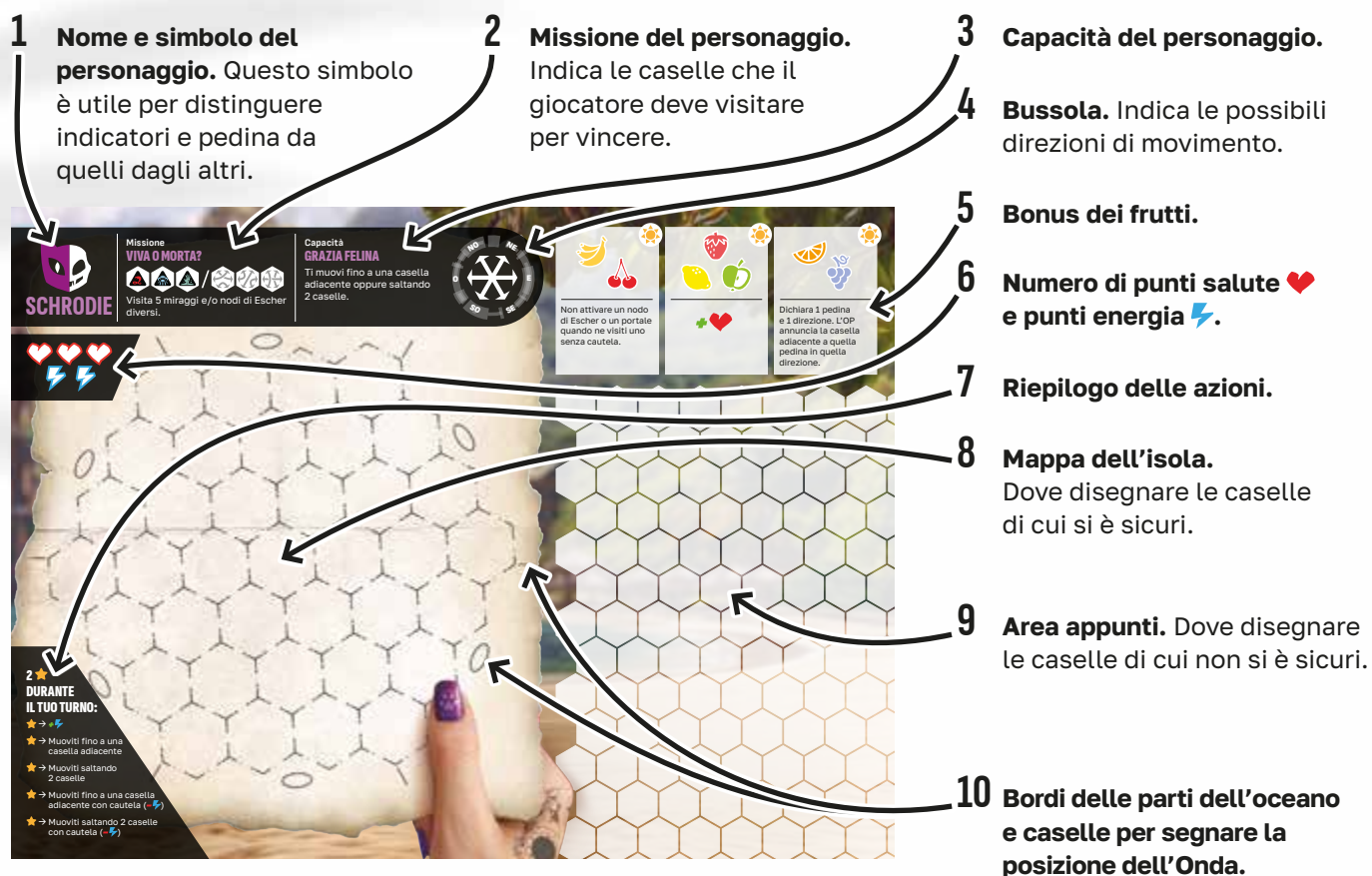


▶ 9 basette



▶ Questo regolamento

PLANCIA PERSONAGGIO



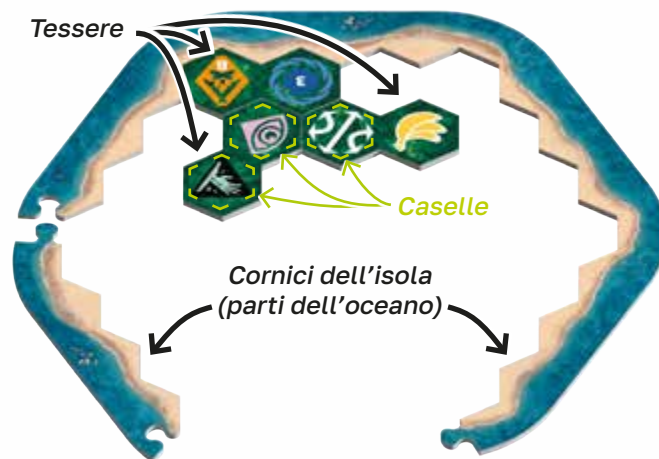
PREPARAZIONE

Le regole a seguire descrivono la preparazione e lo svolgimento di una partita a 3 o 4 giocatori. La modalità per 2 giocatori è descritta a pag. 19.

1 Decidere quale giocatore assumerà il ruolo dell'Onnipotente Paradox. Gli altri diventano i prigionieri dell'isola. Le regole a seguire fanno riferimento all'Onnipotente Paradox con la sigla **OP**, mentre gli altri giocatori sono i **prigionieri**. Se una regola fa riferimento ai **giocatori**, fa riferimento sia all'OP che ai prigionieri.

2 L'OP colloca uno **schermo** davanti a sé, assicurandosi che nessuno dei prigionieri possa vedere cosa vi sia dietro. Al riparo dello schermo, l'OP costruisce un **oceano** esagonale utilizzando le 6 cornici dell'isola (da questo momento in avanti chiamate **parti dell'oceano**), e vi colloca all'interno **17 tessere isola** a faccia in su disposte in qualsiasi modo voglia (o in ordine casuale): questa è la mappa,

o l'**isola**. Le tessere devono coprire completamente l'area all'interno delle cornici, senza lasciare alcuno spazio vuoto. Le tessere possono essere ruotate prima di essere collocate. Ogni tessera contiene delle **caselle**, che sono l'elemento di gioco con cui i giocatori interagiranno di più durante la preparazione e lo svolgimento della partita.



3 L'OP mescola tutti i **10 segnalini anomalia** a faccia in giù, ne prende 5 casuali e li dispone a faccia in su su ogni casella di un'anomalia con il simbolo . L'OP colloca a faccia in giù i 5 segnalini rimanenti accanto allo schermo, in modo che possa prenderli quando necessario e che i prigionieri possano vederli. Questi segnalini servono per tenere traccia della missione dell'OP durante la partita.



4 L'OP prende **12 segnalini potere**, li mescola e li impila a faccia in giù nella propria area di gioco.



5 Poi l'OP prende **le sue 3 pedine: l'Onda, la Roccia e il Cespuglio**. Sono le incarnazioni dell'OP, che può usare per impedire ai giocatori di portare a termine le loro missioni. L'OP monta le pedine su delle basette e le colloca sull'isola:

- **L'Onda** va collocata su una qualsiasi delle 6 parti dell'oceano, ovvero su una delle 6 cornici dell'isola;
- **La Roccia** va collocata su una qualsiasi casella di un'anomalia sul segnalino anomalia collocato in precedenza dall'OP;
- **Il Cespuglio** va collocato su una qualsiasi casella di un frutto (vedi l'elenco dei frutti qui sotto). L'OP deve annunciare su quale frutto si trovi il Cespuglio e i prigionieri possono annotare l'informazione sulle proprie plance.



"Frutto" è un termine di gioco, motivo per cui ciliegia, fragola e uva sono considerate frutti anche se tecnicamente non lo sono.



FRUTTI:



Banana



Uva



Arancia



Fragola



Limone



Ciliegia



Mela

6 Ora i prigionieri possono iniziare la preparazione. A cominciare dal prigioniero seduto alla destra dell'OP, e proseguendo in senso orario, ogni prigioniero sceglie 1 plancia personaggio e prende 1 pennarello cancellabile. È consigliabile per i nuovi giocatori scegliere Hempel, Teseo, Schrodie o Doc. Le missioni di Achille e del Nonn Morto sono considerate un pizzico più complesse. Rimettere nella scatola le plance e i pennarelli rimanenti.

Consiglio: Durante questo passo, i giocatori possono parlare tra di loro dei personaggi scelti. I prigionieri possono leggere a voce alta la storia del proprio personaggio, scritta sul retro della plancia, e l'OP può leggere la sua storia dalla copertina del regolamento. È bene ricordare che, durante la partita, la plancia di ogni prigioniero è segreta ed è quindi necessario celarla agli altri giocatori, ad esempio tenendola in mano.

7 Ogni giocatore prende **la pedina e i 5 indicatori** contrassegnati dal simbolo del suo personaggio (vedi l'elenco sotto). Ogni giocatore colloca i suoi indicatori nella propria area di gioco, in modo che siano visibili a tutti: saranno utilizzati per tenere traccia delle proprie missioni durante la partita. Rimettere nella scatola le pedine e gli indicatori rimanenti.



8 A cominciare dal prigioniero alla destra dell'OP, e proseguendo in senso antiorario, ogni prigioniero consegna all'OP la propria pedina (dopo averla montata su una basetta) e sceglie uno dei frutti dall'elenco: **arancia, banana, uva, ciliegia, fragola, limone o mela**.

*Non siete ancora pronti...
Continuate a leggere nella prossima pagina*

Dove mi trovo? ##### 11



Se la casella del frutto scelto da un prigioniero è occupata da un'altra pedina, il prigioniero deve scegliere un altro frutto. In caso contrario, l'OP colloca la pedina di quel prigioniero sulla casella del frutto, ne prende la plancia e segna la posizione di quella casella su di essa, senza mostrarla agli altri giocatori (vedi l'immagine sopra). È consigliabile fare un semplice disegnetto del frutto sulla casella (fatto dall'OP o dal prigioniero stesso). Poi l'OP restituisce la plancia al prigioniero assicurandosi che gli altri giocatori non la vedano.

Il prigioniero a cui viene restituita la plancia contrassegna con un asterisco il frutto scelto (in alto a destra sulla plancia, dove sono indicati i bonus dei frutti) e lo cerchia. L'asterisco segnala che si tratta del **frutto di partenza** e cerciarlo indica che può essere usato il bonus elencato al di sotto di quel frutto (un'azione che verrà spiegata più avanti). Continuare questo processo finché ogni prigioniero non ha scelto un frutto di partenza.



È inoltre consigliabile segnarsi i frutti di partenza degli altri giocatori, utilizzando l'area appunti o direttamente l'area bonus dei frutti, come nell'illustrazione sopra: il frutto di partenza di Hempel è l'arancia, quello di Teseo (il giocatore che sta scrivendo) è la banana, quello di Schrodie è la ciliegia e il Cespuglio si trova sulla fragola.

9 Infine, ogni prigioniero prende **1 carta di consultazione** su cui sono raffigurate da un lato tutte le tessere che compongono l'isola e dall'altro una breve descrizione delle attivazioni delle caselle. Rimettere nella scatola le carte di consultazione rimanenti.

Se un giocatore ha scelto un personaggio con cui non ha familiarità, è consigliabile che ne studi le caratteristiche a pag. 21 prima che la partita abbia inizio.



6



La mappa deve essere orientata nella stessa direzione delle mappe dell'isola sulle plance dei prigionieri.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore ha una missione e il giocatore che riesce a portarla a termine per primo vince. A pag. 21 è possibile trovare una descrizione dettagliata della missione di ogni personaggio.

La missione di ogni prigioniero è indicata sia sulla sua plancia, sotto forma di simboli delle caselle dell'isola, che all'interno dello schermo dell'OP. In qualsiasi momento della partita (può succedere anche durante il turno di qualcun altro), quando un prigioniero visita una casella richiesta o soddisfa una condizione richiesta, barra il simbolo corrispondente nell'area della sua missione; perché una casella venga considerata visitata, non è necessario che venga attivata. Una volta fatto, la casella **viene contata al fine di completare la missione**. Il prigioniero cede all'OP uno dei propri indicatori, che l'OP colloca sulla casella che il prigioniero ha visitato in modo da ricordarsi che è stata visitata. La stessa casella non può contare nuovamente al fine di completare la missione. Una volta barrati tutti i simboli necessari, il prigioniero vince!

Posso sentire il profumo della libertà!



Per esempio, Teseo ha già visitato la casella del portale 2 e una casella dell'oracolo. Ne barra i simboli, e l'OP colloca su quelle caselle gli indicatori di Teseo.

La missione dell'OP è indicata all'interno del suo schermo, e richiede che i prigionieri muoiano. Ogni volta che un prigioniero muore, l'OP prende uno dei suoi segnalini anomalia a faccia in giù che aveva messo accanto allo schermo e lo colloca davanti a sé dietro lo schermo. Dopo che i prigionieri sono morti 5 volte, l'OP vince la partita!

Di conseguenza, potendo vedere il numero di indicatori personaggio e segnalini anomalia sul tavolo, ogni giocatore può farsi un'idea di chi sia più vicino a vincere.

REGOLE FONDAMENTALI

“Paradox Island” non è solo un gioco d'avventura, ma anche una sfida di astuzia: i prigionieri non vedono la mappa, quindi è l'OP a muoverne le pedine in giro per l'isola, a dire loro su quali caselle si trovino e cosa succeda loro. Tutti i prigionieri sono a conoscenza di queste informazioni e possono usarle a proprio vantaggio. I giocatori dovrebbero cercare di prendere appunti circa i movimenti delle pedine sulla mappa, siano la propria o quella degli altri, usando l'area appunti della plancia. Quando un giocatore è sicuro della posizione di una casella sulla mappa, può trasferire l'appunto sulla sua mappa dell'isola. Prima si riesce a capire che aspetto abbia l'isola, prima si potrà portare a termine la propria missione.



È possibile prendere appunti in qualsiasi modo si preferisca: abbozzando un disegno delle caselle (sono intenzionalmente stilizzate), usando lettere o altri simboli. L'immagine sopra mostra un paio di possibili metodi.

Le regole fondamentali seguenti si applicano durante ogni partita:

- **L'OP non può mentire ai prigionieri** e deve dare loro risposte chiare e sincere.
- **I prigionieri non possono guardare le plance degli altri prigionieri, né dietro lo schermo dell'OP.** Tuttavia, possono chiedere in qualsiasi momento all'OP su quale tipo di casella si trovi una specifica pedina prigioniero e l'OP deve rispondere onestamente. L'OP può rivelare la posizione delle sue pedine (il Cespuglio, la Roccia e l'Onda), ma non è obbligato a farlo a meno che una regola non lo richieda.

- **Tutte le informazioni sulle plance dei prigionieri sono note all'OP.** L'OP può chiedere a un prigioniero quanti punti salute ed energia abbia, quali frutti abbia, ecc. Il prigioniero deve rispondere sinceramente.
- **Se lo vogliono, i prigionieri possono darsi consigli e aiutarsi a vicenda,** ma devono ricordare che solo uno potrà vincere. Tuttavia, se un giocatore si distrae e perde un'informazione, sarebbe quantomeno corretto ripetergliela.

Ieri ho incontrato
uno strano corvo

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il prigioniero alla sinistra dell'OP gioca per primo. I prigionieri svolgono i loro turni in senso orario, con l'OP che gioca sempre per ultimo, e continuano finché un giocatore non vince. Le azioni dei prigionieri sono descritte nel dettaglio a cominciare da questa sezione, mentre quelle dell'OP sono descritte a pag. 15.

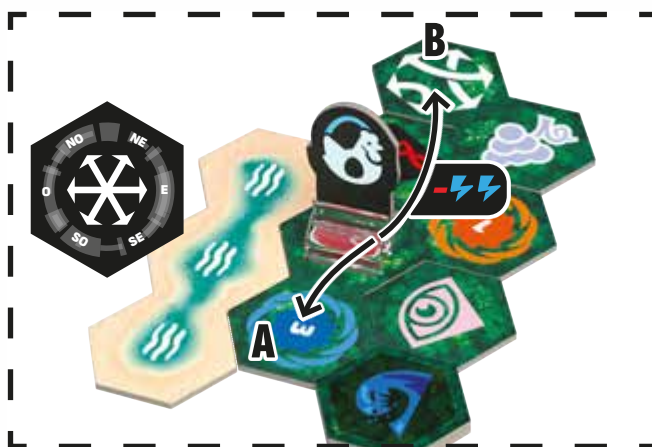
AZIONI DEI PRIGIONIERI

Durante il proprio turno, un prigioniero può effettuare fino a 2 azioni. Le azioni sono indicate dal simbolo di una stella ★.

Un'azione può essere effettuata per:

- **Recuperare fino a 2 punti energia** ⚡⚡: Il prigioniero cancella i segni dai simboli energia barrati sulla sua plancia. Non è possibile recuperare più energia di quanta sia indicata sulla plancia.
- **Muoversi** in giro per l'isola, partendo dalla casella attuale verso una qualsiasi delle sei direzioni indicate dalla bussola. Di base, la pedina si muove fino a una casella adiacente e la attiva immediatamente. Tuttavia, è possibile **spendere 1 punto energia** ⚡ **per saltare 1 casella** oppure **per muoversi con cautela**. Saltare 1 casella significa muoversi non fino alla casella adiacente, ma fino alla casella successiva nella stessa direzione; muoversi con cautela permette al prigioniero di scegliere se attivare o meno la prima casella visitata durante la sua azione (dopo che l'OP l'ha annunciata).

Se un prigioniero vuole muoversi saltando 1 casella E muoversi con cautela, deve spendere 2 punti energia. Per esplorare l'isola occorre rispettare una precisa sequenza di passi (vedi "Muoversi in Giro per l'Isola").



A – Doc dichiara: “Mi muovo verso sudovest” e non spende punti energia. L'OP muove la sua pedina fino alla casella adiacente, il portale 3, lo annuncia e, dato che Doc si è mosso senza cautela, lo attiva immediatamente.

B – Doc dichiara: “Mi muovo verso nordest saltando 1 casella con cautela” e spende 2 punti energia. L'OP muove la sua pedina saltando una casella fino a un nodo di Escher, lo annuncia e chiede a Doc se voglia attivarlo.

Il prigioniero può inoltre **usare il bonus di un qualsiasi frutto cerchiato** come azione gratuita. Non c'è limite al numero di azioni gratuite che è possibile effettuare. Alcuni bonus possono essere applicati durante il turno degli altri (vedi "Bonus dei Frutti" a destra). La capacità di un personaggio è sempre attiva.

Un personaggio che ha completato le sue azioni passa il turno al giocatore alla sua sinistra.

Muoversi in Giro per l'Isola

1 Il prigioniero sceglie e dichiara all'OP la direzione del suo movimento: nordovest (NO), nordest (NE), est (E), sudest (SE), sudovest (SO) o ovest (O). Usare la bussola nella parte alta della plancia come indicazione, se necessario.

2 Il prigioniero decide se vuole spendere punti energia per muoversi saltando 1 casella e/o muoversi con cautela. Non è possibile effettuare un'azione che richieda punti energia se non se ne hanno a sufficienza. Il prigioniero barra il numero corrispondente di simboli energia sulla sua plancia.

3 Il prigioniero dichiara l'azione all'OP pronunciando la frase seguente: **"Mi muovo verso 'direzione' (saltando 1 casella) con/senza cautela"**. È anche possibile dichiarare l'azione dicendo **"Mi muovo verso 'direzione'"**, a indicare che il prigioniero si muove fino a una casella adiacente senza cautela.

4 L'OP muove la pedina del prigioniero sull'isola dietro il suo schermo, nella direzione dichiarata, e poi annuncia la **casella di destinazione** dove si è fermata la pedina. La casella è considerata **visitata** dal prigioniero, che può quindi contarla per la sua missione.

5 Se ci sono 1 o più pedine su quella casella, si innesca un **incontro**. Se l'incontro è con una pedina dell'OP (Onda, Roccia o Cespuglio), può verificarsi uno **spavento** o un'**interazione** (vedi "Incontri tra Pedine" a pag. 18).

6 Infine, se il movimento era con cautela, il prigioniero decide se vuole o meno attivare la casella. La pedina di un prigioniero può trovarsi su una casella non attivata senza alcuna conseguenza. Se il movimento era senza cautela (un movimento normale), la casella viene attivata automaticamente. Per la descrizione di come attivare le caselle, vedi da pag. 11 a pag. 13.

Nota: Dopo aver attivato alcune caselle (come portali, nodi di Escher o anomalie), la pedina del prigioniero può finire su una nuova casella, che verrà considerata visitata a sua volta.

Bonus dei Frutti

Ogni prigioniero ha tre bonus unici elencati nella parte in alto a destra della plancia. Ogni bonus è associato a 2 o 3 frutti diversi, in modo che il prigioniero abbia modo di usarlo più volte nel corso della partita. Quando il prigioniero attiva una casella di un frutto, **ottiene quel frutto** e lo cerchià sulla propria plancia. Da questo momento, può usarne il bonus. Ogni prigioniero inizia la partita con un frutto già cerchiato (il frutto di partenza).

Per usare un bonus, il prigioniero deve barrare uno dei frutti cerchiati. Quel frutto non gli sarà più disponibile per il resto della partita, ma il prigioniero può ottenere altri frutti associati allo stesso bonus.

Nota: Ogni bonus ha il simbolo di un sole o di un sole/luna:



Questo bonus può essere usato solo durante il proprio turno.



Questo bonus può essere usato sia durante il proprio turno che durante il turno di qualcun altro.



Per esempio, il frutto di partenza di Teseo è la banana. Durante la partita, Teseo ha visitato anche la casella dell'arancia e della ciliegia, per un totale di tre frutti cerchiati. Durante il suo turno, barra la banana per usarne il bonus e muoversi con cautela fino alla casella dell'arancia. Per usare nuovamente lo stesso bonus, Teseo deve barrare la ciliegia o ottenere l'uva.

ATTIVAZIONE DI UNA CASELLA

Questa sezione descrive tutti i tipi di casella dell'isola e gli effetti delle rispettive attivazioni.

Frutti



Esistono 7 caselle di frutti diversi sull'isola:

arancia, banana, uva, ciliegia, fragola, limone e mela.

Quando ne attiva una, un prigioniero ottiene (cerchia) il frutto della casella visitata nell'area bonus della sua plancia. Da questo momento può usare il bonus associato a quel frutto. Se quel frutto era già cerchiato o barrato, l'attivazione non ha effetto.

Accampamenti



Esistono 2 caselle dell'accampamento sull'isola, dove un prigioniero può riposare e ricaricarsi. Sono contrassegnate come A e B per distinguerle. Quando ne attiva una, un prigioniero recupera 2 punti salute, 2 punti energia oppure 1 punto salute e 1 punto energia.

Oracoli



Esistono 2 caselle dell'oracolo identiche sull'isola. Quando ne attiva una, il prigioniero sceglie fino a 2 direzioni e l'OP annuncia le caselle adiacenti al prigioniero in quelle direzioni.



Per esempio, Schrodie ha visitato con cautela la casella dell'oracolo e, dopo che l'OP l'ha annunciata, decide di attivarla. Sceglie due direzioni e le dichiara all'OP, "Nordest e Ovest". L'OP risponde: "A nord est c'è un'anomalia freccia. A ovest un lago triangolare."

Miraggi



I miraggi rappresentano inquietanti visioni che indeboliscono i prigionieri. Le tre caselle dei miraggi contengono visioni diverse: serpenti, zombi e UFO; in questo modo, i prigionieri avranno meno difficoltà a identificarli sulle tessere isola delle loro carte di consultazione. Quando l'OP annuncia una di queste caselle a un prigioniero, deve annunciare anche di quale visione si tratti. Quando ne attiva una, il prigioniero perde (barra) 1 punto salute.

Nodi di Escher



Esistono 3 diverse caselle del nodo di Escher sull'isola. Un nodo di Escher è composto da tre frecce, ognuna delle quali reindirizza il prigioniero dal lato da cui è arrivato a una nuova casella di destinazione dall'altra parte di quella freccia. Quando ne attiva uno, l'OP muove la pedina del prigioniero seguendo precisamente la freccia, senza dichiarare la direzione, e annuncia la casella di destinazione. La casella di destinazione si attiva automaticamente. È inoltre possibile incontrare altre pedine in quella casella (vedi pag. 18).



Per esempio, Teseo si muove senza cautela dalla ciliegia e finisce su un nodo di Escher. La casella si attiva automaticamente, l'OP muove la pedina di Teseo seguendo la freccia e annuncia: "Sei finito sulla casella di un oracolo." Mica male... Teseo conta questa casella come parte della sua missione e poi la casella si attiva.

Mi sono perso come un bimbo in mezzo al bosco... o in mezzo a una giungla
Pensavo di essere diretto verso nord, ma sono finito sulle rive a ovest dell'isola

Portali



Esistono 3 diverse coppie di portali sull'isola. Ogni coppia è contrassegnata da un colore e un numero diversi, per rendere più semplice ai giocatori annunciarli e segnarli sulle plance. Quando annuncia un portale a un prigioniero, l'OP deve specificarne il colore e/o il numero. Quando un portale viene attivato, l'OP muove immediatamente la pedina del prigioniero fino all'altro portale con lo stesso numero, ma senza dire al giocatore dove si trovi il portale di destinazione. La casella di destinazione non si attiva (il prigioniero non torna indietro). È inoltre possibile incontrare le altre pedine in quella casella (vedi pag. 18).



Per esempio, Doc si muove verso sudovest senza cautela. L'OP muove la sua pedina fino a una casella adiacente e annuncia: "Sei sul portale 3, ti sto muovendo sull'altro portale 3". L'OP non dice altro a Doc circa la sua nuova posizione.



Anomalie



Esistono 5 caselle dell'anomalia sull'isola. L'OP annuncia sempre l'effetto dell'anomalia in questione nel corso della partita (per esempio, come indicato a pag. 11, quando viene attivato un oracolo). Quando un prigioniero ne attiva una, si applica l'effetto di quell'anomalia:



Il prigioniero che ha visitato l'anomalia perde 1 punto salute.



Il prigioniero che ha visitato l'anomalia perde 1 punto energia.



Il prigioniero che ha visitato l'anomalia barra 1 dei frutti cerchiati sulla sua plancia, a scelta dell'OP.



L'OP effettua immediatamente (fuori dal suo turno) 1 azione con la pedina indicata (la Roccia, il Cespuglio o l'Onda) seguendo le normali regole. La pedina in questione deve trovarsi sulla mappa (vedi "Azioni dell'OP" a pag. 15).

Nota: Quando vengono attivate le quattro anomalie seguenti, potrebbe verificarsi un incontro tra pedine nella casella di destinazione (vedi pag. 18). L'OP annuncia sempre la casella di destinazione e, se vuole, può attivarla.



L'OP muove il prigioniero che ha visitato l'anomalia fino a una qualsiasi casella di un frutto a scelta dell'OP.



L'OP muove il prigioniero che ha visitato l'anomalia fino a una qualsiasi casella di un qualsiasi lago. L'OP annuncia la forma di quel lago (vedi "Laghi" nella prossima pagina).



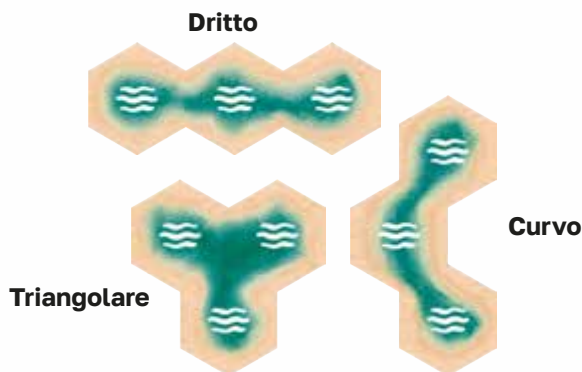
L'OP muove il prigioniero che ha visitato l'anomalia fino a una qualsiasi casella adiacente, annunciando la direzione.



Questa anomalia funziona come un nodo di Escher: è formata da due set di frecce, ognuno dei quali reindirizza il prigioniero dal lato da cui è entrato fino a una tra due caselle. Quando un prigioniero l'attiva, l'OP muove il prigioniero che ha visitato l'anomalia lungo la freccia verso una delle due caselle di destinazione, a scelta dell'OP, senza rivelare la direzione della freccia.

Laghi

Esistono 3 laghi di forma diversa sull'isola.



Ogni lago è composto da tre caselle. Quando un prigioniero visita una qualsiasi di queste caselle, l'OP gli annuncia che è entrato in un lago e ne specifica la forma. L'OP annuncia sempre la forma del lago in questione durante la partita (per esempio, come indicato a pag. 11, quando viene attivato un oracolo).

Quando un lago si attiva, l'OP colloca immediatamente la pedina del prigioniero sul fianco, lasciandola sulla casella che il prigioniero ha visitato. Quando il prigioniero vuole muoversi e dichiara una direzione, l'OP prende la pedina e la muove in quella direzione partendo da una qualsiasi casella di quel lago, a scelta dell'OP.



Per esempio, Teseo è sul fianco in un lago triangolare e, durante il suo turno, dichiara: "Mi muovo verso nordovest". L'OP può muovere Teseo fino alla casella della banana o a quella del nodo di Escher. Se Teseo dovesse muoversi nella stessa direzione, ma saltando 1 casella, l'OP potrebbe scegliere tra l'accampamento A e l'anomalia Cespuglio.

Nota: Se c'è la possibilità di muoverlo fino a una casella dell'isola, l'OP non può muovere un prigioniero da un lago all'oceano. Inoltre, se la pedina è sul fianco, l'OP non può muovere un prigioniero dalla casella di un lago a un'altra casella dello stesso lago.

In caso di movimento con cautela, se il prigioniero non attiva una casella del lago, la sua pedina resta in piedi sulla casella in cui si è mosso. Il suo movimento successivo inizierà da quella stessa casella. Finché **una pedina è in piedi in un lago**, e finché si muove con cautela, un prigioniero può visitare più caselle del lago. Tuttavia, se il prigioniero si muove senza cautela da una casella del lago a un'altra casella del lago, l'OP colloca la sua pedina sul fianco e applica le normali regole di attivazione del lago.



Per esempio, con la sua prima azione, Teseo si muove con cautela dal portale 2 a una casella del lago. Decide di non attivare il lago, e la sua pedina resta in piedi. Teseo dichiara una seconda azione: "Mi muovo verso nordovest saltando 1 casella con cautela". L'OP muove la sua pedina oltre le caselle del lago e annuncia: "Ti trovi su un'anomalia in cui perderesti salute, vuoi attivarla?". Teseo, ovviamente, risponde di no.



OCEANO

L'isola è circondata da un oceano diviso in sei parti. L'oceano non è una casella, ma un prigioniero può muoversi nella sua direzione da una casella dell'isola. Quando succede, l'OP annuncia al prigioniero che si trova nell'oceano, e le conseguenze dipendono dal fatto che ci sia o meno la pedina dell'Onda in quella parte dell'oceano:

- **Se l'Onda e il prigioniero si trovano nella stessa parte dell'oceano**, e il movimento era senza cautela, l'Onda attacca il prigioniero: il prigioniero perde 1 punto salute (se era il suo ultimo punto salute, il prigioniero muore secondo le regole di pag. 18). Se il movimento era con cautela, il prigioniero spaventa l'Onda (vedi "Incontri tra Pedine" a pag. 18).
- **Se l'Onda non si trova nella stessa parte dell'oceano**, non succede nulla.

Poi, se il prigioniero non è morto, l'OP muove la sua pedina dall'oceano al suo frutto di partenza. Il prigioniero può quindi continuare il suo turno, se ha delle azioni rimanenti.

Nota: Se, così facendo, un prigioniero incontra il Cespuglio nella casella del frutto di partenza, il Cespuglio non può attaccarlo.



Per esempio, Teseo si muove verso sudovest saltando 1 casella senza cautela, e finisce dritto nell'oceano. La pedina dell'Onda si trova nella stessa parte dell'oceano. L'OP gli annuncia: "Ti trovi nell'oceano con l'Onda, che ti attacca". Teseo barra 1 punto salute sulla sua plancia. L'OP gli chiede quindi: "Puoi ricordarmi qual è il tuo frutto di partenza?". Teseo risponde, e l'OP muove la sua pedina sulla casella della banana.

ESEMPIO DI TURNO DI UN PRIGIONIERO



Schrodie inizia il suo turno sulla casella dell'accampamento A. Con la sua prima azione, dichiara all'OP: "Mi muovo verso sudest con cautela", e barra 1 punto energia sulla sua plancia per il movimento con cautela. L'OP muove la sua pedina fino alla casella adiacente a sudest e annuncia: "Ti trovi sul portale 2, vorresti attraversarlo?". Schrodie decide di correre il rischio e accetta. L'OP muove la sua pedina fino all'altra casella del portale 2. "Fatto. Qual è la tua seconda azione?" Schrodie potrebbe recuperare energia, ma è più interessata a esplorare l'isola e dichiara: "Mi muovo verso ovest". L'OP muove la sua pedina e annuncia: "Ti trovi in un nodo di Escher. Dato che il movimento era senza cautela, ti muovi lungo la freccia".

"Un attimo", lo interrompe Schrodie. "Ho una banana. Uso il bonus per non attivare il nodo di Escher." L'OP annuisce e lascia la sua pedina sulla casella del nodo di Escher. Schrodie barra la banana cerchiata e passa il turno a Teseo.

Ho a mia disposizione i poteri più paradossali e caotici che possiate immaginare

AZIONI DELL'OP

Per ostacolare i prigionieri, l'Onnipotente Paradox sfrutta ciò che gli resta dei suoi poteri divini per piegare le leggi dell'isola trasformando cespugli, rocce e onde giganti in pericolosi ostacoli.

Segnalini Potere

All'inizio del suo turno, prima di effettuare un'azione, l'OP prende 2 segnalini potere dalla cima della pila. Ne sceglie 1 e colloca l'altro in fondo alla pila. L'OP legge a voce alta il testo del segnalino scelto: si tratta di una regola che rimarrà in effetto fino all'inizio del turno successivo dell'OP. L'OP può collocare il segnalino sul tavolo dove tutti lo possono vedere, così che i prigionieri non se ne dimentichino. All'inizio del suo turno successivo, l'OP rimuove questo segnalino dal gioco e lo sostituisce con un altro segnalino, anch'esso scelto tra 2.

Nota: Se la regola di un segnalino potere contraddice le regole base del gioco, le capacità, le missioni e/o i bonus dei frutti, il segnalino potere ha la precedenza e il suo effetto si applica sempre.

È possibile trovare la spiegazione di alcuni segnalini potere a pag. 20.

Azioni

L'OP può effettuare **fino a 3 azioni** per turno, che può distribuire tra le sue pedine sulla mappa (il Cespuglio, la Roccia e l'Onda). La stessa pedina può effettuare più azioni per turno. Quelle che seguono sono delle regole generali che si applicano a ogni pedina dell'OP:

- **Il Cespuglio e la Roccia possono attivare solo nodi di Escher e portali.** Le pedine dell'OP non seguono le regole del movimento con o senza cautela dei prigionieri. Si muovono attraverso tutte le caselle dell'isola senza conseguenze ma, se l'OP lo desidera, quando si muovono su nodi di Escher e portali possono seguire le normali regole di attivazione.

- **Quando il Cespuglio o la Roccia finisce nell'oceano durante il turno di un qualsiasi giocatore, l'azione in corso di quella pedina si interrompe.** L'OP la rimuove dalla mappa e la colloca nuovamente sulla mappa **alla fine del turno di quel giocatore**: il Cespuglio torna su un qualsiasi frutto su cui non ci siano altre pedine, la Roccia su una qualsiasi anomalia su cui non ci siano altre pedine (l'OP non rivela né annuncia queste caselle).
- **Le pedine dell'OP considerano i laghi come se fossero un'unica grande casella.** Mentre si trova in un lago, una pedina dell'OP può muoversi fino a una qualsiasi casella adiacente al lago.
- **L'Onda può trovarsi solo nell'oceano.** Il segnalino potere "Inondazione" dà all'Onda la capacità di muoversi nei laghi, ma l'Onda non può muoversi su nessun'altra casella dell'isola.

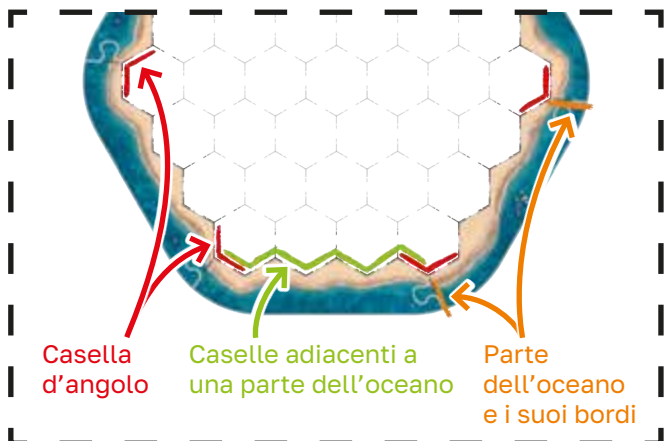
Azione dell'Onda ★



Con un'azione, l'OP può:

- Muovere la pedina dell'Onda su **una qualsiasi** altra parte dell'oceano;
- Oppure attaccare un prigioniero la cui pedina si trova in una casella adiacente alla parte dell'oceano in cui si trova l'Onda: quel prigioniero perde 1 punto salute. L'Onda non può attaccare nuovamente quel prigioniero nello stesso turno dell'OP.

L'oceano è diviso in 6 parti, che corrispondono alle 6 cornici dell'isola. Ogni parte dell'oceano ha 4 caselle dell'isola adiacenti. Le caselle d'angolo sono considerate adiacenti a due parti di oceano allo stesso tempo.



Quelle a seguire sono le regole degli attacchi contro un prigioniero che si trova in un lago adiacente all'oceano:

- Se la pedina del prigioniero è **in piedi in una casella del lago**, l'Onda può attaccarla solo se quella casella è adiacente alla parte dell'oceano in cui si trova l'Onda;
- Se la pedina del prigioniero è **sul fianco in un lago**, l'Onda può attaccarla solo se una qualsiasi delle caselle del lago è adiacente alla parte dell'oceano in cui si trova l'Onda.



L'Onda **può** attaccare Schrodie



L'Onda **non può** attaccare Schrodie

Esempio di Azione dell'Onda



Dato che Hempel è in piedi in una casella d'angolo adiacente alla parte dell'oceano in cui si trova l'Onda, l'OP potrebbe attaccarlo. Non può attaccare Teseo, invece, perché la casella in cui si trova è adiacente a una parte dell'oceano diversa, né Schrodie, perché la sua casella non è adiacente ad alcuna parte dell'oceano.



L'OP effettua la prima azione per muovere l'Onda in un'altra parte dell'oceano, quella a cui sono adiacenti sia la casella di Teseo che quella di Hempel. L'OP può quindi effettuare la sua seconda azione per attaccarne uno. Se vuole attaccarli entrambi, deve effettuare entrambe le azioni che gli rimangono per farlo.

Azione del Cespuglio ★



Con un'azione, il Cespuglio può muoversi di 1 casella e attaccare i prigionieri in quella casella, se presenti, facendo perdere a ciascuno di loro 1 punto salute e 1 punto energia.

L'OP dichiara la direzione del movimento e muove la pedina del Cespuglio fino alla casella adiacente in quella direzione. L'OP annuncia quindi il tipo di casella in cui termina il movimento e tutte le pedine che si trovano su di essa.

Se è una casella di un portale o di un nodo di Escher, l'OP decide (a voce alta) se intende attivarla o meno. Se la attiva, l'OP muove la pedina del Cespuglio seguendo le normali regole di quella casella, e annuncia di nuovo il tipo di casella in cui termina il movimento e tutte le pedine che si trovano su di essa.

Importante: Il Cespuglio non può visitare per due volte la stessa casella nello stesso turno, inclusa la casella da cui ha iniziato a muoversi.

Azione della Roccia ★



L'azione della Roccia è complessa e consiste in un movimento e una spinta da risolvere in qualsiasi ordine; tuttavia, occorre completarne uno prima di poter effettuare l'altro. Se lo desidera, l'OP può effettuare solo il movimento o solo la spinta.

Movimento. L'OP dichiara la direzione del movimento e muove la pedina della Roccia fino alla casella adiacente in quella direzione. L'OP annuncia quindi il tipo di casella in cui è arrivato e tutte le pedine che si trovano su di essa. Se è una casella di un portale o di un nodo di Escher, l'OP decide (a voce alta) se intende attivarla o meno. Se la attiva, l'OP muove la pedina della Roccia seguendo le normali regole di quella casella e annuncia di nuovo il tipo di casella in cui termina il movimento e tutte le pedine che si trovano su di essa.

Nota: A differenza del Cespuglio, la Roccia può visitare nuovamente le stesse caselle.

Spinta. La Roccia può spingere un prigioniero che si trova su una casella adiacente, muovendolo verso la casella successiva in linea retta. Se lo fa, l'OP annuncia la direzione in cui la Roccia sta spingendo il prigioniero e la casella di destinazione. L'OP decide se attivarla o meno.



Per esempio, in questa situazione, la Roccia può spingere Schrodie verso sudovest, in modo da farla finire nel lago e, se l'OP lo desidera, può collocare la sua pedina sul fianco. Oppure, la Roccia può spingere Teseo verso est, facendolo finire su una casella di un miraggio.

Quelle che seguono sono le regole per spingere un prigioniero che si trova in un lago:

- Se la pedina del prigioniero è **in piedi in una casella del lago**, può essere spinta esclusivamente da una casella adiacente e solo fino alla casella successiva, in linea retta, attraverso l'intero lago;

- Se la pedina del prigioniero è **sul fianco in un lago**, può essere spinta da una qualsiasi casella adiacente al lago e solo fino alla casella successiva, in linea retta, attraverso l'intero lago.

Se sia la Roccia che la pedina del prigioniero si trovano nello stesso lago, la Roccia non può spingere il prigioniero perché per la Roccia, così come per le altre pedine dell'OP, il lago è considerato un'unica grande casella.



La Roccia **può spingere** Schrodie, facendola finire nell'oceano



La Roccia **può spingere** Schrodie, facendola finire nell'oceano



La Roccia **non può spingere** Schrodie

INCONTRI TRA PEDINE

Quando più pedine si trovano nella stessa casella, si innesca un incontro.

Incontri con Prigionieri

L'OP annuncia il prigioniero che è stato incontrato.



Incontri con Pedine dell'OP

Se un prigioniero incontra una pedina dell'OP nel corso di un'azione senza cautela:



- Quando incontra l'Onda o il Cespuglio, l'OP annuncia la pedina che è stata incontrata ed essa attacca il prigioniero (il Cespuglio fa perdere 1 punto salute e 1 punto energia al prigioniero, l'Onda 1 punto salute);
- Quando incontra la Roccia, l'OP annuncia la pedina che è stata incontrata.

Spaventare le Pedine dell'OP

Se il prigioniero visita la casella di una pedina dell'OP mentre si muove con cautela, il prigioniero la spaventa. L'OP annuncia la pedina che è stata incontrata, la rimuove dalla mappa e il prigioniero ottiene **1 azione** ★ **aggiuntiva** per quel turno. Alla fine del turno, l'OP rimette segretamente la pedina sulla mappa:

- L'Onda torna in una qualsiasi parte dell'oceano;
- La Roccia torna su una qualsiasi anomalia senza altre pedine su di essa;
- Il Cespuglio torna su un qualsiasi frutto senza altre pedine su di esso.

Note:

- Se una pedina dell'OP si trova in un lago, l'incontro o lo spavento si innescano quando il prigioniero visita **una qualsiasi casella** di quel lago;
- È possibile trovare il termine "interazione" su regolamento e componenti. Le **interazioni** includono essere attaccati da una pedina dell'OP, essere spinti dalla Roccia e altre possibili situazioni in cui una pedina dell'OP influisce sulla pedina di un prigioniero.

MORTE E RINASCITA DEI PRIGIONIERI

Quando un prigioniero barra l'ultimo punto salute sulla sua plancia, che sia durante il suo turno o durante il turno di qualcun altro, **muore** e lo annuncia immediatamente. L'OP prende 1 segnalino anomalia dal tavolo e lo colloca davanti a sé, contando la morte del prigioniero al fine della sua missione.

Se il prigioniero muore durante il proprio turno, rinasce immediatamente: sceglie l'accampamento A o B e l'OP colloca la sua pedina su quell'accampamento, annunciando quali altre pedine ci sono su di esso, se presenti. Non si innesca alcuna interazione con quelle pedine. Il prigioniero recupera tutta la salute e l'energia (cancella i segni sopra i simboli) e, se ha azioni rimanenti, può continuare il suo turno.

Se un prigioniero muore durante il turno dell'OP o di un altro prigioniero, il prigioniero rinasce in un accampamento seguendo le normali regole, ma alla fine del turno in corso invece che immediatamente. Se più prigionieri devono rinascere in questo modo, lo fanno in ordine di turno a iniziare da quello più vicino all'OP partendo dalla sua sinistra.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente non appena un giocatore, prigioniero oppure OP, completa la sua missione. Quel giocatore vince e il suo personaggio torna alla sua realtà:

-  **Nonn Morto** torna a essere Pierre e inizia una nuova vita dedicata alla propria libertà e non all'odio verso suo nonno;
-  **Achille** abbandona la sua carriera di campione, preferendo sprofondare nella pace dell'anonimato;
-  **Hempel** continua a coltivare i suoi frutteti, che lo renderanno famoso in tutto il mondo;
-  **Teseo** trova il suo vero corpo e, accettando la propria fragilità, vive ogni viaggio con rinnovata intensità;

-  **Doc** continua a dedicarsi alla storia e alla filosofia, ma accetta il fatto che sia impossibile conoscere ogni cosa;
-  **Schrodie** inizia una vita indipendente, lontana da suo padre e dall'ambiguità;
-  **L'Onnipotente Paradox** rientra in possesso del suo potere divino, ma smette di usarlo per imporsi.

Chi perde resterà eternamente prigioniero dell'isola.

Nota: Se più giocatori completano la propria missione nello stesso turno, occorre determinare chi ha visitato la casella o soddisfatto la condizione necessaria per primo. L'ordine dei passi è elencato a pag. 10, nella sezione "Muoversi in Giro per l'Isola".

PARTITA A 2 GIOCATORI

Qualsiasi interferenza con le leggi dell'isola ha delle conseguenze... I tentativi di tornare nella propria realtà hanno giocato un brutto scherzo ai prigionieri: una personalità si è divisa in due corpi e ora non vuole solo lasciare l'isola, ma desidera anche tornare tutt'uno...

In una partita a 2 giocatori, la persona che gioca dalla parte dei prigionieri prende 1 plancia e 5 indicatori personaggio, ma prende anche 2 pedine invece di 1. Una pedina deve corrispondere alla plancia, e l'altra può essere casuale. Entrambe le pedine hanno lo stesso valore di salute ed energia indicati sulla plancia, e la stessa missione e capacità.

Il prigioniero traccia una riga orizzontale che divide in due i simboli salute ed energia. Al di sotto dei simboli energia, il prigioniero scrive il nome del personaggio che corrisponde alla seconda pedina ma non alla plancia. Da questo momento, la metà superiore di ogni simbolo "appartiene" al personaggio della plancia e quella inferiore al secondo personaggio, e il prigioniero barra o cancella solo metà dei simboli alla volta, come indicato nell'immagine.



Per esempio, il prigioniero sceglie la plancia di Schrodie e prende due pedine, Schrodie e Teseo. Durante la partita Schrodie ha perso 1 punto salute (la metà superiore del primo simbolo è barrata), e Teseo ha perso 2 punti salute e 1 punto energia (le metà inferiori dei simboli sono barrate).

Durante la preparazione, il prigioniero sceglie 1 frutto di partenza per ogni pedina, come di consueto, ma l'OP segna sulla plancia solo la posizione **del primo frutto**. L'OP colloca solo 4 segnalini anomalia a faccia in giù sul tavolo, che userà per contare il numero di volte che i prigionieri sono morti, rimettendo il quinto nella scatola. Il resto delle regole della preparazione resta invariato.

L'obiettivo del prigioniero è completare la missione indicata sulla plancia usando entrambe le pedine.

L'obiettivo dell'OP è far sì che le pedine del prigioniero muoiano un totale di 4 volte.

Durante il suo turno, il prigioniero effettua le azioni

seguendo le normali regole per entrambe le pedine: prima effettua tutte le azioni con una, poi tutte le azioni con l'altra, in qualsiasi ordine. Poi passa il turno all'OP, che segue le sue normali regole.

Le capacità e i bonus dei frutti sulla plancia del prigioniero si applicano a entrambe le pedine, ma ogni bonus può essere usato solo una volta: per esempio, se una pedina usa il bonus dell'arancia e barra il frutto, l'altra pedina non può più usare il bonus dell'arancia.

A parte queste eccezioni, seguire le normali regole del gioco.

SEGNALINI POTERE DELL'OP

Alghe

Il movimento del Cespuglio è simile a quello di Doc quando usa la sua capacità (pag. 25). Inoltre, quando un prigioniero incontra il Cespuglio, l'OP può barrare un qualsiasi frutto, anche uno che non è stato cerchiato.



Litofti

Le spinte del Cespuglio funzionano come quelle della Roccia; gli attacchi e i movimenti della Roccia seguono le regole del Cespuglio.



Inondazione

Mentre l'Onda si trova in un lago può, come parte della sua azione, attaccare un prigioniero in una qualsiasi casella adiacente a quel lago. Inoltre, se un prigioniero si muove nel lago in cui si trova l'Onda, applicare le normali regole per gli incontri e gli spaventati. Dopo che il segnalino potere si è esaurito, l'Onda resta nel lago finché l'OP non la muove in una qualsiasi parte dell'oceano come parte della sua azione o finché non viene spaventata da un prigioniero.



Se c'è un prigioniero nel lago in cui l'Onda si è mossa, essa attacca quel prigioniero secondo le normali regole degli incontri. Se ci sono più prigionieri nel lago, l'Onda attacca ognuno di quei prigionieri.

Edera

In altre parole, il Cespuglio e la Roccia possono "teletrasportarsi" tra le caselle delle anomalie.

Quando un'anomalia viene attivata come portale, una qualsiasi altra anomalia è considerata il portale di uscita. Dopo il "teletrasporto", la pedina dell'OP ottiene un movimento aggiuntivo (non un'azione!) per uscire dal portale di uscita e muoversi fino a una qualsiasi casella adiacente.



Uragano

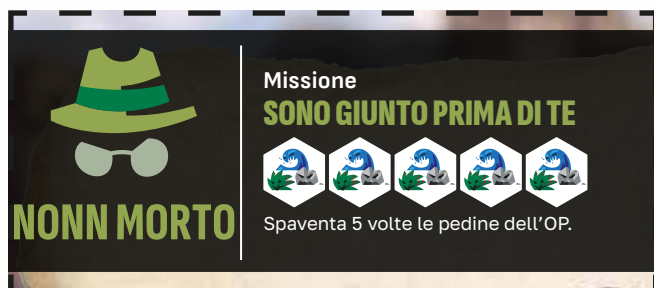
Le regole si applicano quando le caselle vengono visitate da **qualsiasi pedina**, sia dei prigionieri che dell'OP. Un qualsiasi portale significa uno qualsiasi degli altri 5 portali. Durante il movimento, l'OP deve specificarne il numero e/o il colore.



MISSIONI E CAPACITÀ DEI PERSONAGGI

Questo gioco include 6 personaggi, ognuno con capacità e missione uniche. Questa sezione li descrive uno per uno.

NONN MORTO



Missione: Spaventare 5 volte le pedine dell'OP.

Per farlo, deve visitare con cautela la casella dove si trova il Cespuglio o la Roccia, o muoversi con cautela nella parte dell'oceano dove si trova l'Onda. Quando Nonn Morto dà un suo indicatore all'OP, questi non lo colloca sulla casella dove si è risolto lo spavento ma accanto a sé, dove tiene i propri segnalini anomalia.



Capacità: Nonn Morto ha 6 punti energia, che usa sia come salute che come energia. Quando un effetto gli fa recuperare o perdere salute, cancella i segni dal numero appropriato di simboli energia o barra quel numero di simboli.

Nota: Quando Nonn Morto ha 1 punto energia rimanente, può usarlo solo come salute. In altre parole, Nonn Morto si considera avere 1 punto salute e 0 punti energia rimanenti.



Una volta barrato l'ultimo punto energia, Nonn Morto muore e rinasce secondo le normali regole. Tuttavia, recupera 1 punto energia in meno dopo ogni rinascita. Di conseguenza, dopo la prima rinascita Nonn Morto cancella i segni solo da 5 simboli energia della plancia, e dopo la seconda e tutte le altre rinascite li cancella solo da 4 simboli. Questa è la sua nuova energia massima e non può recuperare energia al di sopra del suo massimo.

In una partita a 2 giocatori, entrambe le pedine iniziano con i simboli energia divisi a metà da una riga. La capacità funziona separatamente per ogni pedina.

Bonus di Uva e Fragola: Questo bonus funziona anche quando due pedine dell'OP si incontrano tra loro.





ACHILLE



Missione

CORRI, ACHILLE, CORRI

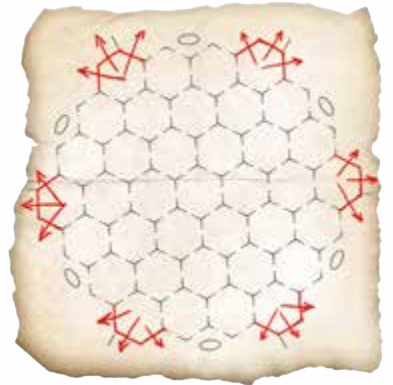


Muoviti nell'oceano da 5 caselle d'angolo diverse.

Missione: Muoversi nell'oceano da 5 caselle d'angolo diverse.

La mappa è un esagono circondato da una cornice: l'oceano. Per vincere, Achille deve visitare 5 delle 6 caselle d'angolo e poi muoversi nell'oceano da quelle caselle. Una volta nell'oceano, Achille torna al suo frutto di partenza seguendo le normali regole (vedi "L'Oceano" a pag. 14). Se Achille si muove nell'oceano da un lago mentre la sua pedina era sul fianco, e una delle caselle del lago è una casella d'angolo, essa conta ai fini della missione. Anche muoversi nell'oceano da una casella d'angolo al di fuori del suo turno conta ai fini della missione.

In rosso sono segnate tutte le caselle che conterebbero ai fini della missione di Achille e tutte le direzioni in cui Achille dovrebbe muoversi partendo da esse per entrare nell'oceano.



Capacità

SPEZZARE IL FIATO

Quando spaventi una pedina dell'OP, puoi barrarne il simbolo e ottenere 2 stelle invece di 1.



Capacità: Quando spaventa una pedina dell'OP, Achille può barrarne il simbolo al di sotto della sua capacità per ottenere 2 azioni aggiuntive durante questo turno invece di 1. La volta successiva che spaventa una pedina barrata, questa capacità non si applica e Achille ottiene 1 azione aggiuntiva come chiunque altro.

HEMPEL





Missione
I CORVI SONO NERI



Visita 5 frutti diversi (eccetto quello di partenza).

Missione: Visitare 5 frutti diversi, eccetto quello di partenza.

Esiste un totale di 7 frutti nel gioco. Escluso il frutto di partenza, Hempel ha 6 frutti diversi tra cui scegliere, tra cui deve trovarne e visitarne 5.

In una partita a 2 giocatori, dato che gioca con 2 pedine, il prigioniero ha 2 frutti di partenza. Di conseguenza, deve visitare le 5 caselle dei frutti rimanenti.

Capacità
I FRUTTI SONO COLORATI

Quando visiti una casella di un nuovo frutto, disegna in un riquadro vuoto con una palma. Se la visiti nuovamente e la palma era barrata, ripristinala. Non puoi disegnare lo stesso frutto su palme diverse.



Capacità: I bonus di Hempel non sono legati a dei frutti specifici. Quando ottiene un frutto, Hempel lo disegna o ne scrive il nome in qualsiasi riquadro palma della sua plancia. Quando usa un bonus, barra il simbolo della palma corrispondente. In seguito, se Hempel attiva una casella di un frutto che aveva già ottenuto e usato, cancella il tratto barrato dalla palma in cui aveva disegnato quel frutto (potrà quindi usare nuovamente il bonus abbinato a questo frutto). Ogni riquadro deve contenere un frutto unico, che non può ripetersi negli altri riquadri. Quando un effetto di gioco richiede di barrare un frutto o cancellare i segni da un frutto barrato, Hempel barra il riquadro palma con quel frutto o cancella i segni da esso.

*Le fragole crescono
sulle palme?
Questo posto è una
sorpresa continua*



TESEO



TESEO

Missione
TROVA TE STESSO

Visita 2 oracoli e 1 casella di ognuna delle coppie di portali.

Missione: Visitare 2 oracoli e 1 casella di ognuna delle coppie di portali.

Esistono 3 diverse coppie di portali sull'isola. Ai fini della missione conta solo la casella che Teseo ha visitato per prima di una coppia.



Per esempio, Teseo ha già visitato una casella del portale 2 e ha contato quel portale per la sua missione. Dopodiché è finito sull'altra casella del portale 2, che non conta ai fini della sua missione.

Capacità
SCOPRI TE STESSO

Cerchia il bonus aggiuntivo disponibile più a sinistra quando visiti le caselle in cui si trovano altre pedine. Durante il tuo turno, puoi usare il bonus aggiuntivo cerchiato barrandolo.

Capacità: Quando la pedina di Teseo incontra la pedina di un altro giocatore, l'OP lo annuncia e Teseo cerchia il quadretto disponibile (non cerchiato né

barrato) più a sinistra sulla sua plancia, al di sotto della capacità, come bonus aggiuntivo. Durante il suo turno, Teseo può barrare un qualsiasi quadretto cerchiato come azione gratuita per applicare il bonus corrispondente:

- ⚡ Recuperare 1 punto energia.
- ♥ Recuperare 1 punto salute.
- ★ Ottenere 1 azione aggiuntiva.

DOC



DOC

Missione
COSÌ TANTE DOMANDE

Visita 5 anomalie.

Missione: Visitare tutte e 5 le anomalie.

In ogni partita, l'OP colloca 5 anomalie diverse sulla mappa. Doc deve visitarle tutte per vincere.

Bonus di Limone e Ciliegia:

Applicando il bonus, Doc dichiara la pedina dell'OP. Fino all'inizio del turno successivo di Doc, se la pedina dell'OP deve interagire con quella di Doc (attaccandolo o spingendolo), non può farlo.



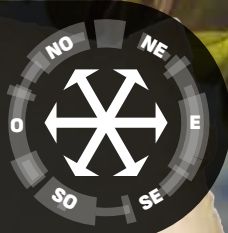
Bonus di Uva, Mela e Fragola:

L'OP annuncia tutte le caselle, in qualsiasi ordine, nella direzione scelta, a cominciare dalla casella adiacente a Doc fino alla casella adiacente all'oceano.



Capacità
LASCIA L'OCEANO

Quando ti muovi nell'oceano, puoi muoverti senza cautela fino a una delle caselle opposte dell'isola. Se vuoi, puoi non attivare i laghi.



Capacità: Dopo essere entrato nell'oceano, Doc può scegliere di non tornare al suo frutto di partenza e muoversi invece **senza cautela** fino alla casella sul lato opposto dell'isola in linea retta dalla casella da cui si è mosso (vedi l'immagine). Dopo aver visitato un lago, Doc può scegliere di non attivarlo anche se il movimento era senza cautela.



In questo esempio Doc si muove nell'oceano e, dopo l'annuncio dell'OP, attiva la sua capacità. La sua decisione apre a diverse possibilità:

→ Se Doc si muove verso est, raggiunge la casella del portale 1 e il portale si attiva;

→ Se Doc si muove verso sudest, raggiunge la casella dell'anomalia, che si attiva;

→ Se Doc si muove verso sudovest raggiunge un lago e, se non usa la sua capacità, la sua pedina viene collocata sul fianco.

SCHRODIE



Missione
VIVA O MORTA?



Visita 5 miraggi e/o nodi di Escher diversi.

SCHRODIE

Missione: Visitare un totale di 5 miraggi e/o nodi di Escher diversi.

Esistono 3 miraggi e 3 nodi di Escher sull'isola. Schrodie deve visitare 5 di quelle 6 caselle. Dato che Schrodie non può sapere quali dei 3 nodi di Escher abbia visitato, può barrarne uno qualsiasi.

Capacità
GRAZIA FELINA

Ti muovi fino a una casella adiacente oppure saltando 2 caselle.



Capacità: Durante il suo turno, Schrodie può muoversi fino a umuoversi saltando a casella adiacente oppure saltando 2 caselle in linea retta. Se salta 2 caselle, solo l'ultima casella (la terza) conta come visitata. Schrodie non può saltare 1 casella come gli altri. Per muoversi con cautela (fino a una casella adiacente o saltando 2 caselle), deve spendere 1 punto energia come chiunque altro. Schrodie non spende punti energia per muoversi saltando 2 caselle senza cautela.



PARADOSSI

L'ambientazione del gioco è basata su famosi paradossi filosofici. Sono stati leggermente alterati, nella storia dei personaggi, per adattarli all'idea delle realtà alternative e per renderli più peculiari. Questa sezione associa i nomi a un breve riassunto di ognuno di questi paradossi, ma su internet si possono trovare articoli di ogni genere e complessità che scendono maggiormente nel dettaglio.

Personaggio	Nome e sintesi del paradosso
 ONNIPOTENTE PARADOX	Il paradosso dell'onnipotenza, o paradosso della pietra: "Può un dio onnipotente creare una pietra tanto pesante che nemmeno lui sia in grado di sollevare?".
 NONN MORTO	Il paradosso del viaggiatore temporale, o il paradosso del nonno: "Se tornassi indietro nel tempo per uccidere mio nonno, come sarei potuto nascere per poterlo fare?".
 ACHILLE	Il paradosso di Zenone, o Achille e la tartaruga: "Achille concede un vantaggio iniziale alla tartaruga, per raggiungerla deve prima occupare la sua posizione precedente. Tuttavia, in quel breve istante, la tartaruga si sarà spostata poco più avanti. Poiché Achille deve colmare infiniti piccoli distacchi successivi, la logica di Zenone conclude che il piè veloce non riuscirà mai a raggiungerla."
 HEMPEL	Il paradosso di Hempel, o il paradosso dei corvi, dimostra che il ragionamento induttivo talvolta va in conflitto con l'intuizione.
 TESEO	Il paradosso di Teseo, o della nave di Teseo: "Se tutte le parti che compongono l'oggetto originale sono state sostituite, l'oggetto resta lo stesso oggetto?".
 DOC	Il problema dell'uovo e della gallina: "Cosa è nato prima, l'uovo o la gallina?".
 SCHRODIE	Il gatto di Schrödinger: l'esperimento teorico che dimostra il concetto della sovrapposizione quantistica.



RICONOSCIMENTI

Design del Gioco: Stepan Opalev

Sviluppo: Yuri Zhuravlev

Direzione Artistica: Sergey Dulin

Illustrazioni: Evgeny Zubkov

Progetto Grafico e Impaginazione: OWL Agency
e Kristina Soozar

Produzione: Vladimir Grachev

Reponsabile Editoriale: Anna Davydova

Direzione Editoriale: Alexander Kiselyev

Playtester: Elena Vornoskova, Matvey Chistyakov,
Luiza Kretova, Dana Kuznetsova, Marina Kuznetsova
ed Egor Berezhkov

Un ringraziamento speciale a Marina Oien, Konstantin Titukh, Julia Banker, Anton Osinenko, Tatiana Opaleva, Maria Opaleva, Cori Alcorn, John Calder, Keith Rex, Darlene Spinney, Ethan Watkins, Eric Ledger, Valentyna Romanova, Anton Romanov, Doug Beyers, Ashwin Kamath, Beau Johnson, Emanuel J. Lizama, Craig Huber, Kyle Miller, Emma Adamson, Elena Zgherea, Iulia Bejsovec, Yana Kryletskaya, Lyudmila Ernst, ai membri di PlaytestNW, ai game designer di Seattle Tabletop, a chi ha partecipato al Dice Tower West 2023 e a molti altri.

EDITORE: HOBBY WORLD



Responsabile Generale: Mikhail Akulov

Responsabile Produzione: Ivan Popov

Responsabile Editoriale: Valentin Matyusha

Direzione Produzione Internazionale:
Vladimir Sergeyev

Direzione Creativa: Nikolay Pegasov

Prestampa: Ivan Sukhovey

Distribuzione Internazionale: Maria Nikolskaya

Un ringraziamento speciale a Ilya Karpinsky.

EDIZIONE ITALIANA ASMODEE

Traduzione: Bertrand Fucas

Revisione: Andrea De Pietri e Luca Baboni

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

È severamente vietata la ristampa e la pubblicazione delle regole, dei contenuti e delle illustrazioni del gioco senza l'autorizzazione del titolare del copyright.

© 2024 Hobby World. Tutti i diritti riservati.

international@hobbyworldint.com

hobbyworldint.com

*Il paradosso dell'onnipotenza
ha così tante incarnazioni...*

