

Max J. Kobbert
Jan Truchanowicz

LABYRINTH CHRONICLES

REGOLAMENTO

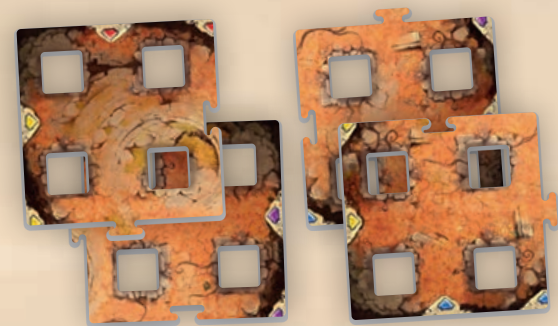


Ravensburger

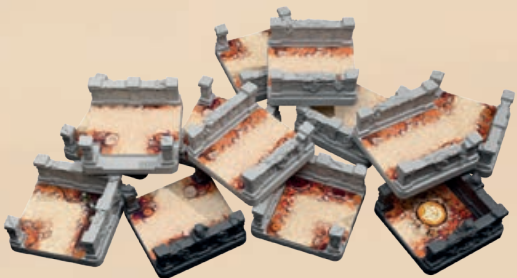
Indice

Componenti.....	2
Prima partita	4
Preparazione della prima partita	4
Struttura della prima partita.....	6
Fine della prima partita.....	7
Preparazione della campagna.....	8
Regole per la partita completa	9
Scheda della campagna	9
Capitoli	9
Negozio.....	9
Edifici.....	9
Sentiero dei Goblin.....	9
Pergamene.....	9
Scene.....	9
Preparazione della partita completa.....	10
Struttura della partita completa	12
Turno del personaggio.....	12
Tempistiche degli Effetti	12
Raccogliere Oggetti.....	13
Fine della Partita	13
Glossario	14
Contenuto della Scatola Edificio.....	14
Scatola delle Cronache	14
Calamite.....	14
Carte Missione	14
Carte Villaggio	15
Serie di Oggetti	15
Abilità.....	15
Obiettivi.....	16
Eventi	16
Popolo Fatato.....	16
Scartare le carte	16
Nemici.....	17
Capienza delle tessere	17
Punteggio della campagna.....	17
Modifiche	17
Libro delle scene	18
Riconoscimenti.....	22
Busta delle schede di istruzioni.....	23
Promemoria del regolamento	24

Componenti base



4 plance Labirinto principali (puzzle)



50 tessere Labirinto (basi di plastica combinate con tessere di cartone)

- 4 tessere ad angolo fisso grigio scuro con caselle di partenza
- 12 tessere a tre vie fisse grigio scuro
- 15 angoli mobili grigio chiaro (con due diverse varianti grafiche)
- 13 sentieri dritti mobili grigio chiaro
- 6 tessere a tre vie mobili grigio scuro



4 miniature Personaggio



1 sacchetto per i segnalini

Componenti delle Cronache

COMPONENTI DI CARTA:



1 Regolamento



5 schede della Campagna
5 schede della Campagna NG+

CARTE:



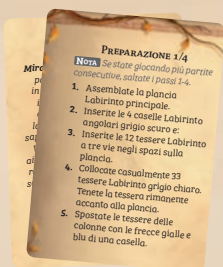
16 carte Oggetto piccole



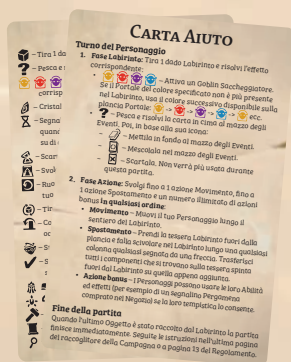
5 carte Evento piccole



4 carte Personaggio
normali



4 carte Preparazione
normali
4 carte Fine della
partita normali



4 carte Aiuto grandi



4 divisori piccoli
1 divisore standard

COMPONENTI DI PLASTICA:



2 dadi
Labirinto



36 bustine
per le carte
Oggetto



2 serie di
puntine di
plastica

SEGNALINI:



20 segnalini
Cristallo piccolo



10 segnalini
Cristallo grande



32 segnalini
Clessidra



15 segnalini
Spunta



16 segnalini Eco



8 segnalini
Pergamena
(4 varianti)

MINIATURE:



1 miniatura
Drago



4 miniature Portale



4 miniature Goblin
Saccheggiatore



4 miniature Goblin
Guardiano

ALTRO:



1 plancia Portale



1 plancia Goblin



1 raccoglitori per
la Campagna con 8
portacarte



11 scatole Edificio
1 scatola Cronache
(all'interno di ogni scatola
si trova una lista del
contenuto)

Prima partita

Fu una notte spaventosa che noi, popolo fatato di Valle Fatata, non dimenticheremo mai... il drago William, il nostro caro, vecchio amico, apparve con gli ultimi raggi del sole al tramonto. Fu una visione sorprendente, perché William è un gran dormiglione e di solito era ancora giù nella sua tana di giorno così presto; ma questo fu solo l'inizio dei veri problemi.

Salutammo il drago e alcuni di noi, scherzando, gli chiesero persino se faticasse a dormire, ma il drago rispose soltanto con un ruggito e poi... attaccò il villaggio! Nessuno di noi aveva mai sentito il ruggito di un drago prima. Sconvolti e spaventati, rimanemmo lì fermi a guardare William che faceva a pezzi la locanda. Solo allora Raimund, l'oste, urlò: "Il drago ha perso la testa. Correte! Mettetevi in salvo!" E così facemmo. L'orribile rumore alle nostre spalle ci diceva che William non si era fermato alla locanda. Non un solo edificio del villaggio rimase indenne e il drago, dopo aver causato quanta più distruzione possibile, finalmente si stancò e si ritirò nella sua tana. Fortunatamente nessuno fu ferito, ma fu comunque la notte più oscura e fredda delle nostre vite.

Arrivò il mattino e vedemmo la reale portata della distruzione, ma ciononostante eravamo speranzosi. La furia del drago aveva portato alla luce un Labirinto vicino al nostro villaggio! Scruplin, il nostro esploratore, confermò che sembrava custodire un tesoro! Se avessimo potuto recuperare e vendere il tesoro, saremmo riusciti a ricostruire il villaggio. Dovremmo iniziare con la locanda per dare cibo e riparo a tutto il popolo fatato. È molto importante! Tuttavia, il Labirinto sembra abitato da qualche goblin malintenzionato, ma non abbiamo altra scelta se non esplorarlo. Entrare nel Labirinto è la nostra unica occasione. Avrai abbastanza coraggio da farlo per noi?

Labirinto – Le Cronache è una Campagna cooperativa che si svolge nel corso di diverse partite.

Durante ogni partita, entrerete nel Labirinto per raccogliere Oggetti e tra una partita e l'altra potrete spendere le risorse raccolte per riparare il villaggio di Valle Fatata. Le vostre scelte durante le riparazioni influenzeranno l'aspetto delle partite successive.



JANEK DICE Le prossime pagine del Regolamento (4-7) vi insegneranno a giocare la prima partita de Labirinto – Le Cronache.

Dopodiché, leggete e applicate le istruzioni per la preparazione della Campagna (8).

La prima partita e la preparazione della Campagna dovrebbero durare circa 60-90 minuti. Per le partite successive, fate riferimento alle regole da pagina 9 a 17.

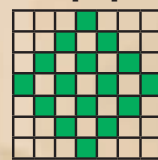
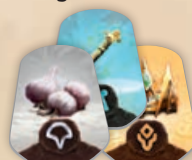
Preparaz. prima partita

-  Assemblate la plancia Labirinto principale. Formate 4 frecce dello stesso colore (rosso, viola, blu, giallo) nei punti di incontro dei puzzle.
-  Inserite le 4 caselle di partenza dei Personaggi negli spazi agli angoli, in modo da corrispondere all'immagine (potete scegliere la posizione di inizio per ogni giocatore).
-  Inserite le 12 tessere Labirinto grigio scuro rimanenti negli spazi restanti sulla plancia. Orientatele in modo da corrispondere all'immagine della preparazione.
- Collocate casualmente 33 tessere Labirinto grigio chiaro nelle caselle della plancia rimanenti. Tenete la tessera rimanente accanto alla plancia. Questa verrà usata per Spostare il Labirinto nel corso dei Turni.
- Spostate le tessere delle 3 colonne con le frecce gialle di una casella. Questo farà sì che 3 tessere vengano espulse dal Labirinto. Collocate le tessere espulse dal Labirinto sull'altro lato, orientandole allo stesso modo in cui sono state spinte. Poi ripetete l'operazione per le colonne con le frecce blu.



JANEK DICE Spostare queste colonne serve a due scopi. Primo, potete controllare che il Labirinto sia assemblato correttamente e che funzioni a dovere. Secondo, rendete tutto un po' più casuale.

- Mettete i 16 segnalini Eco nel sacchetto. Poi mettetene a caso uno su ognuna delle 16 tessere designate nell'immagine della preparazione.



- Collocate la plancia Portale accanto al Labirinto e collocate i 4 modellini Portale accanto a essa.
 - Prendete le 16 carte Oggetto piccole da dietro il divisore degli Oggetti. Mescolate il mazzo degli Oggetti e collocatelo a faccia in giù sulla casella designata della plancia Portale.
 - Pescate 4 carte Oggetto e collocatene una su ciascuna casella Portale, a faccia in su.
 - Collocate ogni modellino Portale sulla tessera con il segnalino Eco corrispondente alla carta Oggetto sulla rispettiva casella Portale.
 - Rimettete quei segnalini Eco nel sacchetto.





JANEK DICE Ogni segnalino Eco sparso sul Labirinto è solo la previsione e promessa di un Oggetto. Per ottenere gli Oggetti reali, dovete raggiungerli attraverso i Portali quando si aprono. E fareste meglio a sbrigarvi, perché i Goblin proveranno a metterci le mani per primi!

8. Collocate la plancia Goblin accanto al Labirinto e collocate i 4 modellini Goblin Saccheggiatore attorno al falò.
9. Prendete le 5 carte Evento piccole da dietro il divisore degli Eventi. Mescolate il mazzo degli Eventi e collocatelo a faccia in giù sulla casella designata della plancia Goblin.



10. Ogni giocatore sceglie una carta Personaggio standard e la colloca davanti a sé. Se state giocando con meno di 4 giocatori, rimettete i Personaggi scartati nella scatola.
Collocate i modellini dei Personaggi scelti sulle rispettive caselle di partenza.
Roger –  **Ollie** – 
Demetris –  **Miranda** – 
11. Date a ogni giocatore 1 carta Aiuto grande. Contiene la struttura dei Turni semplificata. Durante la prima partita non avete alcuna azione bonus disponibile, ma presto sarà diverso.
12. Collocate i 2 dadi Labirinto accanto alla plancia.
13. La persona che sta leggendo queste regole sarà il primo giocatore.

Le prossime pagine di questo Regolamento vi insegneranno a giocare la prima partita.

Struttura prima partita

Durante la partita, i giocatori svolgono il proprio Turno in senso orario finché non avranno raccolto tutti gli Oggetti dai Portali. L'obiettivo del gioco è raccogliere il maggior numero di Oggetti possibile!

Turno dei Personaggi

Ogni Turno inizia con la fase Labirinto, in cui accadono cose casuali. Poi avrete un'opportunità per raccogliere Oggetti e manipolare il Labirinto. Quando avete finito, inizia il Turno del Personaggio successivo.

- 1. Fase Labirinto:** Tirate 1 dado Labirinto e risolvete l'effetto corrispondente:
 - **?** – Pescate e risolvete la carta in cima al mazzo degli Eventi. Poi, in base alla sua icona:
 -  – Mettetela in fondo al mazzo Eventi.
 -  – Mescolatela nel mazzo Eventi.
 -     – Attivate un Goblin Saccheggiatore.

Attivare un Goblin Saccheggiatore

Quando dovete Attivare un Goblin Saccheggiatore, mettete 1 Goblin Saccheggiatore sulla tessera con il Portale del colore indicato da un dado o carta Evento.

Se c'è già un Goblin Saccheggiatore, esso raccoglie l'Oggetto da quel Portale e torna al falò.

Se il Portale del colore specificato non è più presente nel Labirinto (restano meno di 4 Oggetti), usate il colore successivo disponibile sulla plancia Portale (->->->-> ecc.)

- 2. Fase Azione:** Svolgete fino a 1 azione Movimento e fino a 1 azione Spostamento in qualsiasi ordine:
 - **Movimento** – Muovete il vostro Personaggio lungo il sentiero del Labirinto. Tutte le tessere collegate con angoli aperti formano un sentiero.
 - **Se finite il vostro Movimento su una tessera con un Portale qualsiasi,** raccogliete l'Oggetto corrispondente dalla plancia Portale.
 - **Se finite il Movimento su una tessera con un Goblin Saccheggiatore,** sconfiggete quel Goblin (riportatelo al falò) e raccogliete l'Oggetto.
 - Personaggi, Eco, Portali e Goblin Saccheggiatori non bloccano il Movimento di un Personaggio. Potete Muovere il Personaggio liberamente in mezzo a loro o finire il vostro Movimento su tessera su cui sono presenti.
 - **Spostamento** – Prendete la tessera Labirinto fuori dalla plancia e fatela scivolare nel Labirinto (girandola a piacimento) lungo una colonna mobile qualsiasi (indicata con una freccia colorata). Inserire una nuova tessera nel Labirinto espellerà un'altra tessera dal Labirinto. Trasferite tutti i componenti che si trovano sulla tessera espulsa dal Labirinto su quella appena aggiunta.



JANEK DICE Durante il vostro Turno potete:

- Muovere il vostro Personaggio
- Spostare il Labirinto
- Muovere e poi Spostare
- Spostare e poi Muovere
- Non fare nulla (sconsigliato)

Ogni volta che Spostate il Labirinto, potete anche inserire la tessera nella stessa colonna da cui ne è stata tolta una prima (questo è diverso dalle regole del Labirinto Classico).

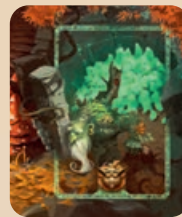
Raccogliere Oggetti

I Personaggi raccolgono Oggetti quando finiscono il Movimento su una tessera con un Portale o un Portale appare su una tessera con un Personaggio.

I Goblin Saccheggiatori raccolgono Oggetti ogni volta che vengono Attivati mentre occupano una tessera con un Portale.

Ogni volta che viene raccolto un Oggetto, risolvete immediatamente i seguenti passi:

- In base a chi ha raccolto l'Oggetto:
 - Il Personaggio che raccoglie l'Oggetto prende la carta Oggetto corrispondente dalla plancia Portale e la colloca accanto alla propria carta Personaggio.
 - Il Goblin che raccoglie l'Oggetto prende la carta Oggetto corrispondente dalla plancia Portale e la colloca sulla casella degli Oggetti saccheggiati sulla plancia Goblin e poi torna al falò.
- Pescate una nuova carta Oggetto e collocatela su una casella libera della plancia Portale.
 - Se non ci sono più carte nel mazzo degli Oggetti, collocate il modellino del Portale sulla plancia Portale. Non succede nient'altro.
 - Se l'ultimo Oggetto nel Labirinto è appena stato raccolto, la partita finisce immediatamente.
- Mettete il modello del Portale sulla tessera con il segnalino Eco corrispondente alla carta Oggetto.
- Rimettete quel segnalino Eco nel sacchetto.



JANEK DICE Se non potete raggiungere un Portale, spesso è meglio finire il Movimento su una tessera con un segnalino Eco. C'è sempre una possibilità che il Portale successivo appaia lì e, se così fosse, potrete raccogliere subito l'Oggetto!

Consigliamo di leggere l'esempio nella prossima pagina, ma siete pronti.

Cercate di raccogliere il maggior numero di Oggetti possibile.

Quando l'ultimo Oggetto è stato raccolto, leggete la sezione Fine della prima partita nella prossima pagina.

Iniziate a giocare!



JANEK DICE Visualizzare tutti i sentieri possibili nel Labirinto può essere difficile anche per i giocatori più esperti. Non esitate a controllare i possibili risultati dello Spostamento prima di decidere definitivamente come volete Spostare il Labirinto.

Esempio della Fase Azione



Miranda è sul sentiero evidenziato. Può raggiungere una qualsiasi di queste tessere con un'azione Movimento. Per esempio, potrebbe Muoversi verso l'alto e raccogliere l'Oggetto dal Portale blu. Sfortunatamente, non può raggiungere il Portale rosso con un Goblin dato che al momento non c'è un sentiero per raggiungerlo.



Dato che le azioni possono essere svolte in qualsiasi ordine, può Spostare prima di Muovere. Sposta la colonna con la freccia centrale gialla per espellere la tessera con il Portale rosso e un Goblin. Colloca entrambe sulla tessera appena aggiunta. Adesso **Miranda** può raccogliere l'Oggetto dal Portale rosso e sconfiggere il Goblin in un solo Movimento.



JANEK DICE Di solito è più efficace concentrarsi sul raccogliere gli Oggetti che sono isolati e in aree difficili da raggiungere. Non limitatevi a prendere l'Oggetto più vicino. Discutete con gli altri giocatori quali siano le loro altre possibilità. E se doveste mai vedere un Goblin, cacciatelo via! Massimizzate i profitti, minimizzate le perdite.

Fine della prima partita

Congratulazioni! Avete finito la vostra prima partita a Labirinto – Le Cronache.

- Sommate gli Oggetti raccolti di tutti i giocatori (ogni Oggetto vale 1 Cristallo). Prendete il numero corrispondente di Cristalli dalla riserva e collocateli sulla casella . I Cristalli sulla casella possono essere spesi tra una partita e l'altra nel corso di tutta la Campagna.

NOTA Se dopo la prima partita avete meno di 10 Cristalli, guadagnate Cristalli fino a 10 adesso perché ne avrete bisogno durante la preparazione della Campagna.

- Durante la prima partita non ci sono penalità se si perdono Oggetti in favore dei Goblin, ma da adesso in poi dovrete stare attenti a non perderne troppi.
- Rimettete tutte le carte nei rispettivi mazzi.
- Rimuovete i modellini dal Labirinto.

Adesso che sapete giocare a Labirinto – Le Cronache, siete pronti a iniziare la Campagna.

Leggete la Scena qui sotto:

SCENA 1

Dopo una spedizione di successo nel Labirinto, scambiate gli oggetti che avete trovato con materiali da costruzione e vi preparate a ricostruire la locanda – senza dubbio il luogo più importante per tutto il popolo fatato. Ma adesso è ora di riposare. Vi radunate tutti accanto a un grosso falò, un riparo temporaneo ma confortevole per tutti, a mangiare le deliziose torte di Raimund e a parlare del futuro. Ovviamente, il comportamento imprevedibile del drago è il tema di tutte le conversazioni.

“Conosco il buon vecchio Willy da secoli” dice Odimus il gufo. “È un tipo per bene! Perché si è comportato così?”

“Forse ha il mal di denti!” dice Mort il teschio. “Avete mai visto un drago lavarsi i denti?” Nessuno, in effetti, ma poi parla Elissa l'incantatrice, con il volto preoccupato.

“William è un amico. Se fosse malato, avrebbe chiesto aiuto. Secondo me è stato maledetto.” Cala il silenzio per un istante.

“Penso che dovremmo aiutarlo” dice Mathilda la sindaca, con fermezza. “Ma non adesso. Per ora, dovremmo provare a ricostruire il resto del villaggio il più velocemente possibile. Forza, finite il tè. Abbiamo del lavoro da fare.”

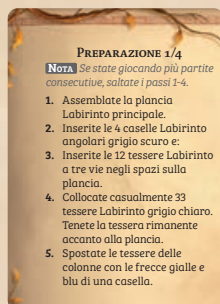
Procedete alla preparazione della Campagna nella prossima pagina.

Preparazione della Campagna

NOTA Se non avete ancora giocato la prima partita, fatelo adesso seguendo la preparazione per la prima partita a pagina 4.

1. Trovate le 4 carte Preparazione e le 4 carte Fine della partita (di dimensioni normali).

a. Inserite le 4 carte Preparazione nella prima pagina del raccoglitore della Campagna. Queste carte contengono un riassunto delle istruzioni della preparazione.



b. Inserite le 4 carte Fine della partita nell'ultima pagina del raccoglitore della Campagna. Queste carte contengono un riassunto delle istruzioni da seguire dopo la partita.



2. Prendete una nuova scheda della Campagna. La userete per segnare il vostro progresso (e quello dei Goblin) nel corso della Campagna. Progredite riparando Edifici e completando Capitoli (per cui è necessario raccogliere una certa quantità di Cristalli durante una singola partita).

I Goblin progrediscono raccogliendo Oggetti.



NOTA Assicuratevi di prendere la scheda della Campagna corretta (con i nomi degli Edifici su tutti gli spazi). Le altre schede della Campagna NG+ si usano per una variante più complessa che vi esortiamo a provare dopo aver finito la Campagna almeno una volta.

3. Sulla scheda della Campagna c'è un negozio in cui potete recarvi tra una partita e l'altra per usare i Cristalli che vi siete duramente guadagnati.



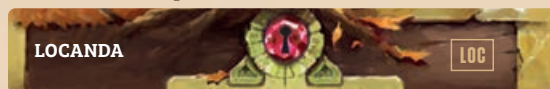
- a. Adesso spendete 10 Cristalli (rimetteteli nella riserva) per comprare 1 Oggetto per riempire il sopra lo spazio Edificio della Locanda.



- b. Lasciate tutti i Cristalli non spesi nello spazio - potrete spenderli più tardi nel Negozio.
- c. Ogni volta che l'ultimo Oggetto sopra una cornice viene riempito, scegliete quale Edificio (solo uno) della cornice volete costruire. Dato che il primo spazio contiene la Locanda, segnatelo adesso.



4. Segnare un Edificio significa che lo avete riparato. Prendete la scatola Edificio della Locanda e apritela.



All'interno troverete una scheda di istruzioni dell'Edificio e tre sacchetti pieni di diversi componenti (non apriteli per ora). Spiegate la scheda di istruzioni e seguite le informazioni al suo interno.

5. **Congratulazioni!** Avete appena finito di preparare la vostra Campagna per Labirinto - Le Cronache.

Durante la Campagna, ricostruirete il villaggio e scoprirete perché William lo ha distrutto. Sbloccherete anche tante altre cose nuove (come l'abilità Velocità nella scatola della Locanda), quindi in futuro fate riferimento alle Regole per la partita completa, che potete trovare da pagina 9 a 17. Adesso, come vorreste continuare?

Giocare la prossima partita - Per preparare la prossima partita, seguite le istruzioni per la Preparazione a pagina 10. Quando finite la partita, seguite le istruzioni per la Fine della partita a pagina 13.

Tornate più tardi - Se volete prendervi una pausa, seguite le regole per Salvare la Campagna a pagina 13 (punto 10.b.).

Regole per la partita completa

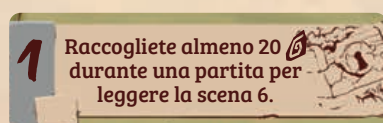
Scheda della Campagna

La scheda della Campagna tiene traccia del vostro progresso (e quello dei Goblin).

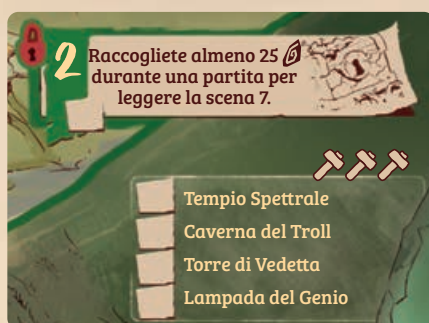
Capitoli

I Capitoli si completano raccogliendo il numero di Cristalli richiesto nel corso di una singola partita.

Ogni volta che completate un Capitolo, leggete la Scena corrispondente.



Tre spazi di costruzione non saranno disponibili (non potete riempire il  accanto a essi) finché non completerete il secondo Capitolo. La cornice verde intorno all'area con i 3 spazi Edificio servono come promemoria a riguardo.



Negozi

Tra una partita e l'altra, potete spendere i Cristalli nel negozio per comprare i  richiesti per riparare gli Edifici e i segnalini Pergamena che possono aiutarvi durante le vostre avventure nel Labirinto.

Edifici

Ogni volta che comprate un , riempite 1 icona  accanto allo spazio Edificio scelto. Quando l'ultimo  di uno spazio Edificio è stato riempito, siete riusciti a ripararne uno!

Scegliete uno degli Edifici non riparati elencati accanto a quello spazio, segnate e aprite la sua scatola.



Potete guardare le scatole Edificio e leggerne le descrizioni prima di decidere quale volete riparare, ma non apritele per non rovinarne il contenuto.

NOTA Non riuscirete ad aprire tutte le scatole nel corso di una sola Campagna!

Il Sentiero dei Goblin

I Goblin progrediscono sul loro Sentiero ogni volta che rubano Oggetti dal Labirinto. Dopo una partita, per ogni Oggetto che i Goblin hanno raccolto, segnate con una crocetta 1 casella sul Sentiero dei Goblin. A volte, questo può comportare la perdita di un Cristallo o la lettura di una Scena. Gli Oggetti rubati dai Goblin influenzeranno il vostro punteggio della Campagna.



Pergamene

Le Pergamene si possono comprare nel Negoziato per 2 Cristalli ciascuna. Ogni volta che comprate una Pergamena, collocate la Pergamena scelta accanto alla plancia Portale.

Le Pergamene offrono effetti monouso, poi sono rimesse nel Negoziato e possono essere ricomprate.

Le Pergamene inutilizzate si mantengono tra una partita e l'altra.

Ci sono quattro tipi di Pergamena e potete comprarne fino a 2 per ogni tipo.



In qualsiasi momento: Scartate 1 segnalino Clessidra da una carta qualsiasi.



In qualsiasi momento: Ruotate liberamente 1 tessera Labirinto mobile contenente il vostro Personaggio.



In qualsiasi momento: Ritirate un numero qualsiasi di dadi.



Durante la fase Azione di qualsiasi Personaggio: Spostate il Labirinto.

Scene

Quando vi viene detto di leggere una Scena, la trovate nel Regolamento tra pagina 18 e 21. Leggetela e risolvete tutte le istruzioni. Ogni Scena finisce con il seguente separatore:

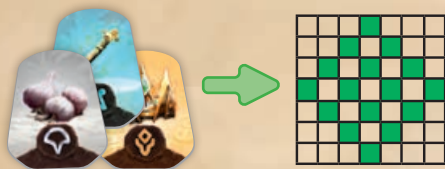
—————

Preparazione della partita completa

NOTA Il riassunto delle istruzioni per la Preparazione si trova nella prima pagina del raccoglitore della Campagna.

NOTA Se state giocando più partite consecutive, saltate i passi 1-4.

1.  Assemblate la plancia Labirinto principale. Assicuratevi di formare 4 frecce dello stesso colore (rosso, viola, blu, giallo) nei punti di incontro dei puzzle.
2. Inserite le 4 caselle di partenza dei Personaggi negli spazi agli angoli, orientate in modo da corrispondere all'immagine della preparazione (potete scegliere la posizione di inizio per ogni giocatore).
3. Inserite le 12 tessere Labirinto grigio scuro rimanenti nei restanti spazi sulla plancia. Orientatele in modo da corrispondere all'immagine della preparazione.
4. Collocate casualmente 33 tessere Labirinto grigio chiaro nelle caselle rimanenti della plancia. Tenete la tessera rimanente accanto alla plancia. Questa verrà usata per Spostare il Labirinto nel corso dei Turni.
5. Spostate le tessere delle 3 colonne con le frecce gialle di una casella. Questo farà sì che 3 tessere vengano espulse dal Labirinto. Collocate le tessere espulse dal Labirinto sull'altro lato, orientandole allo stesso modo in cui sono state espulse. Poi ripetete l'operazione per le colonne con le frecce blu.
6. Collocate i 16 segnalini Eco nel sacchetto. Poi collocatene casualmente uno su ognuna delle 16 tessere indicate nell'immagine della preparazione.



7. Collocate la plancia Portale accanto al Labirinto e collocate i 4 modellini Portale accanto a essa.
 - a. Prendete tutte le carte Oggetto da dietro il divisore degli Oggetti. Mescolate il mazzo degli Oggetti e collocatelo a faccia in giù sulla casella designata della plancia Portale.
 - b. Pescate 4 carte Oggetto e collocatene una su ognuna casella Portale, a faccia in su.
 - c. Collocate ogni modellino Portale sulla tessera con il segnalino Eco corrispondente alla carta Oggetto sulla rispettiva casella Portale.
 - d. Rimettete quei segnalini Eco nel sacchetto.





8. Collocate la plancia Goblin accanto al Labirinto e collocate i 4 modellini Goblin Saccheggiatore attorno al falò.
9. Prendete tutte le carte Evento da dietro il divisore degli Eventi. Mescolate il mazzo degli Eventi e collocatelo a faccia in giù sulla casella designata della plancia Goblin.
10. Date a ogni giocatore 1 carta Aiuto.
11. Preparate la riserva di segnalini Cristallo, Spunta e Clessidra accanto alla plancia.
12. Collocate i 2 dadi Labirinto accanto alla plancia.
13. Collocate i segnalini Pergamena acquistati accanto alla plancia Portale.
14. Prendete tutte le Missioni da dietro il divisore delle Missioni in corso e collocatele accanto alla plancia. Assicuratevi che tutti i giocatori conoscano i propri requisiti.
15. Ogni giocatore sceglie una carta Personaggio e la colloca davanti a sé. Collocate i modellini di ogni Personaggio partecipante alla partita sulla rispettiva casella di partenza.
Roger il Cavaliere – 🐉
Demetris la Cacciatrice – 🐾
Ollie il Bardo – 🎸
Miranda la Strega – 📖
16. Eseguite ogni istruzione di **PREPARAZIONE** aggiuntiva secondo le carte Villaggio nel raccoglitore della Campagna.
17. Decidete insieme chi sarà il primo giocatore e iniziate la partita.

JANEK DICE Una partita a Labirinto – Le Cronache può durare circa tra i 30 e i 60 minuti. Questo significa che possono volerci 5-10 ore per completare la Campagna. Assicuratevi di fare le pause necessarie! Non c'è fretta. I Goblin non vi ruberanno il gioco. ;)



Struttura della partita completa

Durante ogni partita, a cominciare dal primo giocatore, i giocatori svolgeranno il proprio Turno in senso orario finché tutti gli Oggetti non saranno stati raccolti dal Labirinto.

Partita

Una partita è una singola spedizione nel Labirinto. Molti effetti richiedono che sia successo qualcosa durante la partita, o dipendono da questo. In tal caso, si fa sempre riferimento alla singola partita a Labirinto – Le Cronache.

Turno dei personaggi

Ogni Turno inizia sempre con una fase Labirinto, in cui decidete cosa sta succedendo nel Labirinto in quel momento. Di solito appare un Goblin attirato dagli oggetti luccicanti nei Portali, ma a volte il Labirinto può muoversi da solo.

Poi avrete un'opportunità per svolgere azioni con lo scopo di raccogliere Oggetti e manipolare il Labirinto. Quando avrete finito, inizierà il Turno del Personaggio successivo.

1. Fase Labirinto:

Tirate 1 dado Labirinto e risolvete l'effetto corrispondente:

- **?** – Pescate e risolvete la carta in cima al mazzo degli Eventi. Poi, in base alla sua icona:
 - – Mettetela in fondo al mazzo degli Eventi.
 - – Mescolatela nel mazzo degli Eventi.
 - – Scartatela. Non verrà più usata durante questa partita.
- – Attivate un Goblin Saccheggiatore.

Attivare un Goblin Saccheggiatore

Quando dovete Attivare un Goblin Saccheggiatore, collocate 1 Goblin Saccheggiatore sulla tessera con il Portale del colore specificato da un dado o da una carta Evento.

Se c'è già un Goblin Saccheggiatore, esso raccoglie gli Oggetti da quel Portale e torna al falò.

Se il Portale del colore specificato non è più presente nel Labirinto (restano meno di 4 Oggetti), usate il colore successivo disponibile sulla plancia Portale (-> -> -> -> ecc.)

2. Fase Azione:

Svolgete fino a 1 azione Movimento, fino a 1 azione Spostamento e un numero illimitato di azioni bonus **in qualsiasi ordine**.

- **Movimento** – Muovete il vostro Personaggio lungo il sentiero del Labirinto.

- **Spostamento** – Prendete la tessera Labirinto fuori dalla plancia e fatela scivolare nel Labirinto (girandola come volete) lungo una colonna mobile qualsiasi (indicate con frecce colorate). Questo espellerà un'altra tessera dal Labirinto. Trasferite tutti i componenti che si trovano sulla tessera espulsa dal Labirinto su quella appena aggiunta.
- **Azione bonus** – I Personaggi possono usare le loro Abilità ed effetti se consentito dalle restrizioni di tempistiche.

Regole del Movimento

- Potete Muovervi su un qualsiasi numero di tessere lungo il sentiero.
- Tutte le tessere collegate con angoli aperti formano un sentiero.
- Personaggi, Goblin Saccheggiatori, Portali, Eco e altri segnalini non bloccano il Movimento del Personaggio.
- Se **finite** il vostro Movimento su una tessera con un Portale, raccogliete l'Oggetto da quel Portale.
- Se **finite** il vostro Movimento su una tessera con un Goblin Saccheggiatore, sconfiggete quel Goblin e riportatelo sulla plancia Goblin.
- Alcune Abilità ed effetti dichiarano che possono essere usati durante un Movimento. Per usare un effetto di questo tipo, fermate il vostro Personaggio su una tessera, risolvete completamente l'effetto e poi continuate il vostro Movimento.
- Alcuni effetti vengono applicati quando **entrate** in una tessera. Applicate quegli effetti immediatamente quando il vostro Personaggio raggiunge quella tessera. Questi effetti non terminano il Movimento del vostro Personaggio.
- Iniziare il Movimento su una tessera non conta come entrare in quella tessera.

Tempistiche degli Effetti

Abilità, Popolo Fatato e Pergamene hanno diverse restrizioni sulle tempistiche:

Durante la vostra fase Azione – Questi effetti possono essere usati in qualsiasi momento in cui potreste svolgere un'azione, cioè prima o dopo altre azioni ma non durante un'azione.

Durante la fase Azione di qualsiasi Personaggio

– Questi effetti possono essere usati in qualsiasi momento in cui qualsiasi Personaggio (incluso il vostro) può svolgere un'azione, cioè prima o dopo altre azioni ma non durante un'azione.

Durante il vostro Movimento – Questi effetti possono essere usati in qualsiasi punto del vostro Movimento, mettendolo momentaneamente in pausa.

In qualsiasi momento – Questi effetti possono essere usati ogni volta che volete, anche interrompendo altre azioni, mettendole momentaneamente in pausa.

Raccogliere Oggetti

Raccogliere gli Oggetti è la parte più importante della partita.



I Personaggi raccolgono Oggetti ogni volta che finiscono il loro Movimento su una tessera con un Portale, un Portale appare su una tessera con un Personaggio o un effetto dice a un Personaggio di raccogliere un Oggetto.

I Goblin Saccheggiatori raccolgono Oggetti ogni volta che vengono Attivati mentre occupano una tessera con un Portale o un effetto specifica che un Goblin raccoglie un Oggetto.

Ogni volta che viene raccolto un Oggetto, risolvete immediatamente i seguenti passi:

1. In base a chi ha raccolto l'Oggetto:
 - Il Personaggio che raccoglie l'Oggetto prende la carta Oggetto corrispondente dalla plancia Portale e la colloca accanto alla propria carta Personaggio. Se c'è un Goblin su quel Portale, sconfiggetelo (riportatelo sulla plancia Goblin).
 - Il Goblin che raccoglie l'Oggetto prende la carta Oggetto corrispondente dalla plancia Portale e la colloca sulla casella degli Oggetti saccheggiati sulla plancia Goblin e poi torna al falò sulla plancia Goblin.
2. Pescate una nuova carta Oggetto e collocatela su una casella libera della plancia Portale.
 - Se non ci sono più carte nel mazzo degli Oggetti, collocate il modellino del Portale sulla plancia Portale. Non succede nient'altro.
 - Se l'ultimo Oggetto nel Labirinto è appena stato raccolto, la partita finisce immediatamente.
3. Spostate il modellino del Portale sulla tessera con il segnalino Eco corrispondente.
4. Rimettete quel segnalino Eco nel sacchetto.

Fine della partita

NOTA Nell'ultima pagina del raccoglitore della Campagna c'è il riassunto delle istruzioni per la Fine della partita.

Quando l'ultimo Oggetto è stato raccolto dal Labirinto (da un Personaggio o da un Goblin), la partita finisce immediatamente e tornate al villaggio.

Seguite questi passi:

1. Scartate i segnalini Spunta da tutte le Missioni non completate. Potete riprovare a completarle durante le prossime partite.
2. Girate tutte le Missioni completate (scartando i segnalini Spunta su di esse) e inseritele nel raccoglitore della Campagna accanto alle carte Villaggio dello stesso edificio.

3. Verificate di rispondere a tutti i requisiti che si trovano sulle carte Villaggio 3-4 del raccoglitore della Campagna. Se è così, seguite le loro istruzioni qualsiasi ordine. Dopo aver risolto tutto quanto indicato sulle carte Villaggio 3-4:

- a. Lasciate qualsiasi sacchetto vuoto nella rispettiva scatola Edificio.
- b. Lasciate le schede di istruzioni dell'Edificio nella busta a pagina 23 del Regolamento.

4. Prendete la scheda della Campagna.
5. Guadagnate 1 Cristallo per ogni Oggetto raccolto da tutti i giocatori.
6. Contate i Cristalli che avete raccolto durante questa partita. Verificate di rispondere ai requisiti per completare un Capitolo. Se è così, leggete la Scena corrispondente.
7. Collocate i Cristalli raccolti durante questa partita nello spazio .
8. Sul sentiero dei Goblin, segnate un numero di caselle pari agli Oggetti raccolti dai Goblin durante questa partita. Se segnate una casella speciale, svolgete immediatamente l'effetto indicato (perdete Cristalli o leggete la Scena corrispondente).
9. Adesso potete spendere i vostri Cristalli nel Negozio. Il vostro obiettivo principale dovrebbe essere la ricostruzione di edifici aggiuntivi comprando  (vedere Edifici a pagina 9).

- a. Ogni volta che comprate un , riempite 1 icona  accanto allo spazio Edificio scelto. Quando l'ultimo  di uno spazio Edificio è stato riempito, siete riusciti a ripararne uno! Segnate quale edificio volete riparare, aprite la sua scatola e seguite la scheda di istruzioni dell'Edificio.

10. I passi successivi

- a. Continuate a giocare.
 - Rimuovete tutti i componenti dalla plancia Labirinto.
 - Rimettete tutte le carte nei mazzi corrispondenti (incluse tutte le carte scartate).
 - Procedete con la preparazione della prossima partita, ma saltate i passi 1-4.

OPPURE

- b. Salvate la vostra Campagna.
 - Collocate Eventi, Oggetti, Abilità, Obiettivi e carte Missioni non completate dietro i divisori corrispondenti.
 - Collocate le carte Aiuto e Personaggio nella scatola del gioco.
 - Collocate tutti i segnalini Pergamena acquistati e i Cristalli che avete nello spazio grande con l'icona .
 - Collocate tutti i segnalini sbloccati nello spazio grande con l'icona .
 - Collocate tutti i componenti rimanenti nei rispettivi spazi.

Glossario

Regole d'Oro

- **Le carte prevalgono sul Regolamento**
– Ogni volta che il testo di una carta contraddice direttamente le regole indicate nel Regolamento, la carta ha la precedenza.
- **Limiti dei Componenti** – I segnalini Clessidra, Cristallo e Spunta non sono limitati. Se dovete finirli, trovate un sostituto adeguato. Tutti gli altri componenti sono limitati.

Scatole Edificio



Ogni scatola Edificio contiene:

- La scheda di istruzioni dell'Edificio, che vi guideranno nel contenuto della scatola.
- Il sacchetto **XX1** che contiene: la calamita unica dell'Edificio, 4 carte Villaggio, 3 carte Missione e componenti aggiuntivi (come le Abilità) che vi aiuteranno nelle partite successive.
- Il sacchetto **XX2** che contiene: gli Obiettivi che offrono le fonti per Cristalli aggiuntivi durante le partite successive e 1 carta Missione a essi correlata.
- Il sacchetto **XX3** che contiene: la calamita unica dell'Abitante del villaggio e la carrozza del Popolo Fatato, che può consentire all'Abitante del villaggio di comparire in partite future offrendovi il suo aiuto.

Scatola delle Cronache

La scatola delle Cronache è un po' diversa dalle scatole Edificio. Contiene diversi sacchetti da aprire secondo il progresso della Campagna.

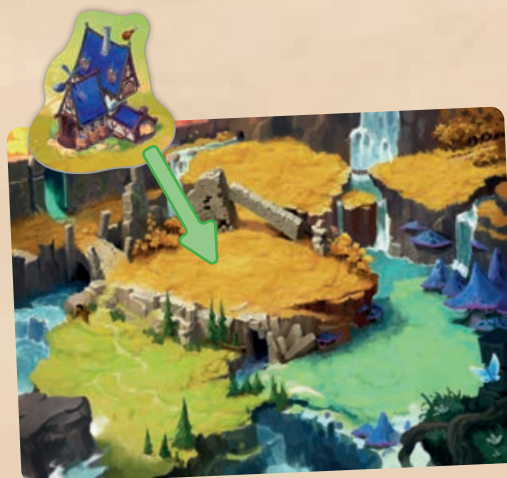
- I sacchetti **CH1**, **CH2** e **CH3** andrebbero aperti quando completate il Capitolo corrispondente.
- Il sacchetto **GO** andrebbe aperto ogni volta che raggiungete la casella Scena sul sentiero dei Goblin.
- Il sacchetto **DR** andrebbe aperto quando completate l'ultimo Capitolo sulla scheda della Campagna.

NOTA Tutti i punti precedenti verranno ricordati nelle Scene corrispondenti quando li raggiungerete.



Calamite

Nel corso della Campagna, a mano a mano che riparerete Edifici e completerete Missioni, guadagnerete calamite che rappresentano le vostre conquiste. Collocate le calamite sbloccate nel coperchio della scatola. A mano a mano che progredirete, il vostro Villaggio sarà più animato grazie a ogni Edificio e Abitante del villaggio aggiunto.



Missioni

Le Missioni devono essere completate durante le partite per sbloccare i sacchetti **XX2** e **XX3** della scatola Edificio. Teneteli accanto al Labirinto durante la partita.

Li segnerete con i segnalini Spunta ogni volta che ne completerete i requisiti. Alla fine della partita, tutte le Missioni completate vengono girate e collocate nel raccoglitore della Campagna, e potenzialmente possono sbloccare altri contenuti della scatola Edificio.

Le Missioni non completate resettano il rispettivo progresso e devono essere ricompletate durante le partite successive.



Serie di Oggetti

Alcuni effetti e Missioni possono fare riferimento a serie di Oggetti. Ogni serie consiste di 4 Oggetti e si può distinguere grazie all'icona unica e al colore.

Ingredienti – **Animalotti** –
Strumenti – **Tesori** –
Maledizione – **Drago** –

NOTA Le serie Maledizione e Drago non sono disponibili all'inizio della Campagna.

Carte Villaggio

Le carte Villaggio rappresentano le interazioni con gli abitanti della Valle Fatata. Ogni Edificio ha un totale di 4 carte Villaggio, che combinate con 4 carte Missione copriranno due pagine adiacenti del raccoglitore della Campagna. La parte frontale di ogni carta Villaggio reca un numero nell'angolo in basso a sinistra.



- La prima carta raffigura l'Abitante del villaggio associato all'Edificio riparato. Contiene anche le regole di **PREPARAZIONE** per i componenti sbloccati in questo Edificio. Collocate questa carta nell'angolo in alto a sinistra della pagina a sinistra.
- La seconda carta contiene la storia introduttiva dell'Abitante dell'edificio. Dovreste leggerla dopo aver finito la prima pagina della scheda di istruzioni dell'Edificio. Collocate questa carta nell'angolo in alto a destra della pagina a sinistra.
- La terza e la quarta carta contengono i requisiti per aprire i sacchetti **XX 2** e **XX 3** dell'Edificio oltre al seguito della storia dell'Abitante dell'edificio, sul retro. Collocate queste carte in fondo alla pagina a sinistra.



Abilità

Durante la Campagna, i vostri Personaggi imparano molte Abilità utili (come *Velocità*, sbloccata nella Locanda).

Le Abilità di solito consentono di svolgere azioni aggiuntive o di influenzare il Labirinto in altri modi.

La maggior parte delle Abilità richiedono che il giocatore collochi il segnalino Clessidra su di esse per indicare che sono state usate. Se un'Abilità ha segnalini Clessidra, non può essere usata.

Le Abilità possono essere usate in diversi momenti specificati dalle carte, solitamente prima o dopo aver svolto altre azioni.

Le Abilità possono essere personali o globali.

Le Abilità personali sono contraddistinte dal ritratto del Personaggio corrispondente e dal colore. Vanno tenute a sinistra della rispettiva carta Personaggio.

Le Abilità globali sono contraddistinte dal ritratto di un Abitante del villaggio. Vanno tenute vicino alla plancia Portale.

PREPARAZIONE Assicuratevi di distribuire correttamente tutte le Abilità sbloccate. Le istruzioni per la preparazione si trovano sulle carte Villaggio nel raccoglitore della Campagna.



ESEMPIO DI CARTA ABILITÀ:

1. **Nome**
2. **Personaggio** – Indica il Personaggio associato all'Abilità o se si tratta di un'Abilità globale.
3. **Tempistica** – Definisce quando può essere usata l'Abilità.
4. **Effetto** – Ogni Abilità contiene un'azione aggiuntiva o un effetto speciale.
5. **Codice della scatola Edificio** – Indica l'Edificio associato a questa Abilità. Le Abilità si trovano sempre nel primo sacchetto di una scatola Edificio.

Obiettivi

Durante la Campagna, i vostri Personaggi scopriranno nuovi Obiettivi. Ogni Obiettivo consente di guadagnare Cristalli aggiuntivi durante le partite.

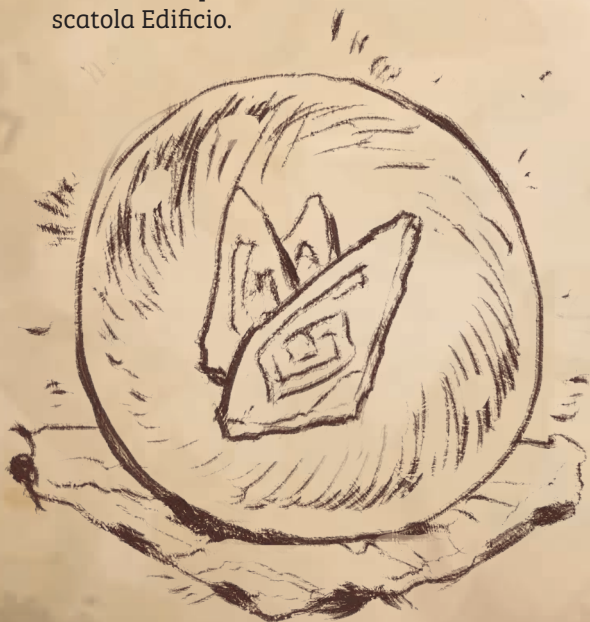
Gli Obiettivi sono di diversi tipi. Alcuni vengono distribuiti tra i giocatori durante la preparazione, alcuni appaiono successivamente nel gioco, alcuni sono personali, altri sono globali e pochi altri influenzano gli Oggetti direttamente.

PREPARAZIONE Assicuratevi di aggiungere tutti gli Obiettivi sbloccati. Le istruzioni per la preparazione si trovano sulle carte Villaggio nel raccoglitore della Campagna.

Esempio di carta Obiettivo:



1. **Nome**
2. **Tipo** – Le carte Obiettivo hanno il retro diverso per essere identificate facilmente.
3. **Condizione** – Ogni Obiettivo contiene una condizione che premia con Cristalli una volta completata. Alcuni Obiettivi vengono assegnati a 1 Personaggio e possono essere raggiunti solo da quel Personaggio. Teneteli a destra della vostra carta Personaggio.
4. **Codice della scatola Edificio** – Indica l'Edificio associato a questo Obiettivo. Gli Obiettivi si trovano sempre nel secondo sacchetto di una scatola Edificio.



Eventi

Le carte Evento rappresentano vari avvenimenti che accadono nel Labirinto. Ogni volta che compare **?** quando tirate un dado Labirinto, pescate e risolvete la carta in cima al mazzo degli Eventi. Poi, in base alla sua icona:

- – Mettetela in fondo al mazzo degli Eventi.
- – Mescolatela nel mazzo degli Eventi.
- – Scartatela. Non verrà più usata durante questa partita.

Popolo Fatato

Dopo aver completato tutte le Missioni di una scatola Edificio, guadagnate una carta che ne rappresenta l'abitante. Le carte Popolo Fatato vengono aggiunte al mazzo degli Eventi e possono apparire casualmente durante la partita, offrendo effetti monouso che i giocatori possono attivare a propria discrezione.

Esempio di carta Popolo Fatato:



1. **Nome**
2. **Effetto immediato** – Questo effetto deve essere risolto immediatamente dopo aver pescato questa carta. Tutte le carte Popolo Fatato hanno questo effetto.
3. **Tempistica** – Definisce quando può essere usata la carta Popolo Fatato.
4. **Effetto** – Ogni carta Popolo Fatato offre un'azione aggiuntiva o un effetto speciale.
5. **Codice della scatola Edificio** – Indica l'Edificio associato alla carta Popolo Fatato. Le carte Popolo Fatato si trovano sempre nel terzo sacchetto di una scatola Edificio.

Scartare le carte

Alcune carte vengono scartate durante la partita. Quando una carta viene scartata, mettetela da parte (non verrà più usata nel corso di quella partita). Dopo la fine del gioco, rimettete tutte le carte scartate nei rispettivi mazzi.

Nemici

Nel corso della Campagna incontrerete tre tipi di Nemici nel Labirinto:

Goblin Saccheggiatori – Sono i Nemici più comuni che vi ostacoleranno fin dall'inizio della Campagna. Cercheranno di raccogliere gli Oggetti nel Labirinto.

Goblin Guardiani – Appaiono successivamente nel corso della Campagna. Non raccolgono gli Oggetti, ma liberarsi di loro o raggiurarli può essere più problematico.

Drago William – Il malfattore principale di questa storia. Lo affronterete nella partita finale della Campagna.

A volte ci sarà un'opzione che vi consente di sconfiggere un Nemico (per esempio, entrando in una tessera che contiene un Goblin). I Goblin sconfitti vengono rimessi nella plancia Goblin. Il Drago ha delle regole a sé stanti che verranno presentate quando finalmente lo incontrerete.

Se un effetto fa riferimento a un Nemico usando il suo nome esteso, quell'effetto è limitato solo a quel tipo di Nemico.

Un effetto che fa riferimento a un Goblin si applica sia ai Goblin Saccheggiatori sia ai Goblin Guardiani.

Capienza delle tessere

Una singola tessera può essere occupata da un qualsiasi numero di Personaggi o Goblin, ma su una stessa tessera può esserci soltanto un Portale o un segnalino Eco. Se un effetto consente il Movimento di un Portale/segналino Eco, non può essere spostato su una tessera che abbia già un Portale/segналino Eco.

Qualora dovesse succedere, lasciate semplicemente il Portale/segналino Eco sulla tessera precedente. Questa regola non può essere modificata dalle carte (è un'eccezione alla Regola d'Oro).

Punteggio della Campagna

Se completare la partita non è abbastanza, potete sempre cercare di ottenere un punteggio più alto. Al termine della Campagna, controllate il vostro punteggio della Campagna e annotatelo sulla scheda della Campagna:

- Guadagnate 100 punti
- Sottraete 1 punto per ogni segno sul sentiero dei Goblin
- Sottraete 5 punti per ogni modifica Modalità Facile.
- Aggiungete 5 punti per ogni modifica Modalità Sfida.



Modifiche

Ci sono tanti modi per modificare le partite a Labirinto – Le Cronache. Sentitevi liberi di usare qualsiasi combinazione delle seguenti modifiche.

NOTA È sconsigliabile giocare con le modifiche nel corso della prima Campagna.

MODALITÀ FACILE

Svendita selvaggia: i segnalini Pergamena costano 1  ciascuno.

Manipolazione temporale: Non giocate più in senso orario. Decidete insieme quale Personaggio svolgerà il prossimo Turno (può essere lo stesso Personaggio che ha appena finito il turno).

Goblin non troppo molesti: Ignora gli effetti – 5  sul sentiero dei Goblin.

Paesani laboriosi – Ogni volta che pescate una carta Popolo Fatato, non pescate la carta Evento successiva.

MODALITÀ SFIDA

Mercanti avidi: i segnalini Pergamena costano 4  ciascuno.

Ardua avventura: Considerate il requisito di ogni Capitolo più alto di 3 .

Goblin tenaci: Non potete attraversare una tessera contenente un Goblin Saccheggiatore (ma potete terminare il vostro Movimento sulla sua tessera per sconfiggerlo).

Mente concentrata: **PREPARAZIONE** Scegliete 1 Edificio. Potete completare solo Missioni di quell'Edificio durante la partita.

Caos improvviso: Ogni volta che compare  quando tirate un dado Labirinto, pescate e risolvete 2 carte Evento invece di 1.

Pergamene limitate: **PREPARAZIONE** Assegnate ai Personaggi scelti tutti i segnalini Pergamena acquistati. Solo il Personaggio con la Pergamena associata può usarne l'effetto.

Sentieri a senso unico: Non potete entrare nella stessa tessera più di una volta in un solo Movimento.

NUOVA PARTITA+

Dopo aver completato tutta la Campagna almeno una volta, potete provare la variante Nuova Partita+. Durante la preparazione della Campagna, assicuratevi di prendere la scheda della Campagna Nuova Partita + invece di una normale. Vi consentirà di riparare gli Edifici in qualsiasi ordine.



Quando l'ultimo spazio  di un Edificio è stato riempito, scegliete un Edificio non riparato qualsiasi, scrivetene il nome nello spazio, segnatelo e apritene la scatola.

Libro delle Scene

SCENA 2

Ahia! Che cos'era? Una puntura d'ape?

Oh, un'altra! Fa proprio male! Che cosa sta succedendo?

Ti guardi intorno, grattandoti le chiazze arrossate e dolenti, quando noti che i cespugli si muovono. Potrebbe esserci qualcuno nascosto lì?

Un secondo più tardi, un goblin sbuca da dietro un albero e ridacchia malignamente. Passa un altro secondo e tira con la fionda. Si sente un sibilo nell'aria e un sassolino ti manca la testa per un pelo!

Incredibile! Agiti il pugno, arrabbiato, ma il goblin scappa, ovviamente felice del suo scherzo.

1. Aprite il sacchetto **GO** della scatola delle Cronache.
 2. Aggiungete 1 carta Evento a caso al mazzo degli Eventi.
 3. Lasciate le restanti carte nel sacchetto e rimettetele nella scatola delle Cronache.
 4. Chiudete la scatola delle Cronache e rimettetela nella scatola del gioco.
-

SCENA 3

All'improvviso senti dei rumori che non si addicono all'atmosfera del villaggio. Tendi le orecchie e dopo un po' hai la certezza che si tratti del respiro rauco e affannoso di qualche creatura. Goblin? E se così fosse, che cosa stanno combinando?

Ti avvicini furtivamente a quel rumore e capisci che si tratta senza dubbio di goblin, intenti a scavare nel terreno con pale, scodelle e addirittura con le mani. Sembra che stiano cercando di sistemare una trappola per chiunque si avvicini all'entrata del Labirinto. Sono talmente concentrati che non alzano nemmeno lo sguardo.

Bene.

Esci allo scoperto e urla a squarciagola. I goblin, terrorizzati, lasciano cadere gli strumenti e scappano.

Ti avvicini al buco e scoppi a ridere. Non è un buco profondo, ma sono tanti buchi superficiali. Avrebbe potuto essere una trappola efficiente se i goblin avessero iniziato a scavare più o meno nello stesso punto.

Siano lodati i loro cervellini!

1. Aprite il sacchetto **GO** della scatola delle Cronache.
 2. Aggiungete 1 carta Evento a caso al mazzo degli Eventi.
 3. Lasciate le restanti carte nel sacchetto e rimettetele nella scatola delle Cronache.
 4. Chiudete la scatola delle Cronache e rimettetela nella scatola del gioco.
-

SCENA 4

Le avventure fanno venire fame. Quando ti inizia a brontolare lo stomaco, ti guardi intorno per trovare la tua sacca con il cibo e spalanchi gli occhi quando vedi che... si allontana da te.

Balzi più vicino per prenderla, ma la distanza tra te e la sacca aumenta e più corri veloce, più il tuo cibo si allontana.

Che cos'è? Qualche tipo di magia?

Ma no! Noti una corda saltellare sull'erba! Qualcuno ha legato una corda alla tua sacca del cibo e la sta tirando via da te! Un secondo dopo senti la risata nervosa e rauca dei goblin.

Ti stanno rubando il cibo? Che oltraggio!

Ti brontola di nuovo lo stomaco, spingendoti ad agire. Fai un salto avanti e prendi la sacca in fuga. Sleggi la corda e recuperi il cibo che hai quasi perso. Mentre blocchi la sacca a terra, vedi i goblin scappare dai cespugli lì vicino.

Sembra che diventino sempre più sfacciati.

1. Aprite il sacchetto **GO** della scatola delle Cronache.
 2. Aggiungete 1 carta Evento a caso al mazzo degli Eventi.
 3. Lasciate le restanti carte nel sacchetto e rimettetele nella scatola delle Cronache.
 4. Chiudete la scatola delle Cronache e rimettetela nella scatola del gioco.
-

SCENA 5

È finalmente arrivato il momento di posare la testa su una coperta ripiegata e fare un meritato riposino. Chiudi gli occhi e la dolce oscurità ti avvolge, regalandoti sogni sulla ricostruzione del villaggio.

Improvvisamente, il tuo sonno beato viene interrotto da un terribile ruggito. Salti in piedi, terrorizzato, con il cuore che batte forte, e ti ci vuole un minuto per capire che ti hanno fatto uno scherzo. Non era un leone e nemmeno un drago! Quel rumore orribile doveva essere l'aspro suono di una tromba!

Mentre stringi gli occhi e ti guardi intorno, noti la prova. In lontananza, vedi un gruppo di goblin che scappano, ridacchiando. Hanno con sé una tromba arrugginita che penzola precariamente.

Goblin... Vorresti che ci fosse un modo per rinchiuderli nel labirinto per sempre.

1. Aprite il sacchetto **GO** della scatola delle Cronache.
 2. Aggiungete le 2 carte Evento rimanenti al mazzo degli Eventi.
 3. Lasciate il sacchetto vuoto nella scatola delle Cronache.
 4. Chiudete la scatola delle Cronache e rimettetela nella scatola del gioco.
-

SCENA 6

Si dice che ci sia un altro strato del Labirinto con una gran quantità di oggetti maledetti da trovare.

Ti fa riflettere. Dato che gli oggetti sono di certo maledetti, forse lo è anche Il Drago William?

Datti da fare, allora. Raccogli quegli oggetti maledetti e riportali al villaggio per farli esaminare. Ma stai attento! I Goblin hanno già imparato la lezione e adesso lavorano a coppie!

1. Segnate il Capitolo 1 sulla scheda Campagna.
2. Aprite il sacchetto **CH 1** della scatola delle Cronache.
3. Aggiungete gli oggetti **Maledetti**  al gioco.
4. Imbustate le carte Oggetto.
5. Aggiungete la carta **Obiettivo Mercante**: Sciamano alle altre carte Mercante (se non avete ancora sbloccato i Mercanti, tenete questa carta dietro il divisore degli Oggetti Sbloccati).
6. Aggiungete 2 carte Doppio Problema al mazzo Eventi.
7. Prendete la carta riassuntiva della Preparazione e scambiatela con la carta corrispondente nella prima pagina del raccoglitore della Campagna. Da adesso in poi, la preparazione dei segnalini Eco cambia in base a quella carta.
8. Lasciate il sacchetto vuoto nella scatola delle Cronache.
9. Chiudete la scatola delle Cronache e rimettetela nella scatola del gioco.

SCENA 7

Mentre ti dedicavi all'esplorazione del Labirinto, gli abitanti della Valle Fatata hanno portato via parte delle macerie, rendendo così possibile la costruzione di nuovi edifici. Ci sono tante rovine di cui occuparsi, quindi ricostruire tutto il villaggio richiederà comunque molto tempo.

Per completare il lavoro, dovrai portare altri oggetti e guadagnare altre pietre magiche. Tuttavia, ci sono nuovi arrivati nel Labirinto: i famigerati Goblin Guardiani! È impossibile superarli, ma per fortuna è facile farli fuggire spaventandoli, proprio come i loro cugini saccheggiatori.

Le spedizioni possono farsi più pericolose adesso. Ve la sentite ancora, avventurieri?

1. Segnate il Capitolo 2 sulla scheda della Campagna. Da ora in poi, potete riparare gli edifici nell'area verde.
2. Aprite il sacchetto **CH 2** della scatola delle Cronache.
3. Aggiungete 1 carta Evento **Guardiano Avvistato!** e 4 carte Evento **Guardiani di Pattuglia** al mazzo degli Eventi.
4. Prendete la carta riassuntiva della Preparazione e scambiatela con la carta corrispondente nella prima pagina del raccoglitore della Campagna.
5. Aggiungete le nuove carte Aiuto al gioco. Contengono una struttura del gioco aggiornata.
6. Lasciate il sacchetto vuoto nella scatola delle Cronache.

7. Chiudete la scatola delle Cronache e rimettetela nella scatola del gioco.

Da ora in poi, nella fase Labirinto, **tirerete 2 dadi** e i Goblin Guardiani potranno comparire nel Labirinto. Tenete le carte Aiuto base per ricordare le icone.

Goblin Guardiani

Anche se non sono agili come i loro amici saccheggiatori, presto scoprirai che i Guardiani possono essere piuttosto problematici. L'obiettivo di un Guardiano non è tanto raccogliere Oggetti quanto più assicurarsi che tu non lo faccia.

I Goblin Guardiani introducono alcune regole nuove:

- Non potete Muovervi tra le tessere del Labirinto che abbiano sopra dei Goblin Guardiani.
- Potete ancora sconfiggerli finendo il vostro Movimento sulla loro tessera (o in qualsiasi altro modo possibile).
- L'attività dei Guardiani è legata al mazzo degli Eventi. Di solito, vengono collocati sulle tessere inamovibili del Labirinto e si spostano per il Labirinto solo di tanto in tanto.
- Se volete collocare un quinto Goblin Guardiano nel Labirinto, siete costretti a lasciare il Labirinto e il gioco finisce immediatamente.

SCENA 8

In qualità dei più esperti esploratori del Labirinto mai esistiti, accedete a un altro livello di ricerca. La vostra nuova sfida sarà localizzare gli oggetti del drago. William ha senza dubbio lasciato qualcosa. Una squama, una zanna, un artiglio forse?

Una volta che li avrete trovati, portateli alla Valle Fatata dove verranno accuratamente esaminati. C'è una possibilità che William sia stato maledetto. Questi elementi vi aiuteranno a esserne certi.

Siete vicini alla rivelazione del segreto della rabbia di William. Avanti, avventurieri!

1. Segnate il Capitolo 3 sulla scheda Campagna.
2. Aprite il sacchetto **CH 3** della scatola delle Cronache.
3. Aggiungete la serie di oggetti **Drago**  al gioco.
4. Imbustate le carte Oggetto.
5. Aggiungete la carta **Obiettivo Mercante**: Collezionista di rarità alle altre carte Mercante (se non avete ancora sbloccato i Mercanti, tenete questa carta dietro il divisore degli Oggetti Sbloccati).
6. Aggiungete le carte Evento **Giornata del Goblin Puzzolente!**, **Follia Predatrice!** e **Goblin Ovunque!** al mazzo degli Eventi.
7. Prendete la carta riassuntiva della Preparazione e scambiatela con la carta corrispondente nella prima pagina del raccoglitore della Campagna. Da adesso in poi, la preparazione dei segnalini Eco cambia in base a quella carta.
8. Lasciate il sacchetto vuoto nella scatola delle Cronache.
9. Chiudete la scatola delle Cronache e rimettetela nella scatola del gioco.

SCENA 9

L'esplorazione del Labirinto sta per raggiungere il momento più drammatico. Insieme al resto del popolo fatato, siete pronti a dare il meglio per togliere la maledizione al buon vecchio Drago William. E sì, avete un'idea per farlo.

Non siete sicuri che funzionerà, ma c'è solo un modo per scoprirlo. Il maleficio va tolto il più velocemente possibile. Avanti, avventurieri!

1. Segnate il Capitolo 4 sulla scheda della Campagna.
2. Aprite il sacchetto **DR** della scatola delle Cronache.
3. Prendete la carta riassuntiva della Preparazione e scambiatela con la carta corrispondente nella prima pagina del raccoglitore della Campagna.
4. Dalle carte Rituale di dimensione normale, prendete le carte con i numeri 1 e 2 e inseritele nel raccoglitore della campagna.
5. Dalle restanti carte Rituale, trovatene 6 che corrispondano agli Edifici che avete riparato nel corso della Campagna e inseritele nel raccoglitore della Campagna.
6. Lasciate le restanti carte Rituali nel sacchetto **DR**.

Se volete giocare subito l'ultima partita, prendete 9 carte Evento Drago e 1 carta Aiuto *Purificare il Drago* grande e mettetele accanto alla plancia perché vi serviranno per la preparazione. Altrimenti, lasciatele nel sacchetto. Lasciate il sacchetto nella scatola delle Cronache. Chiudete la scatola delle Cronache e rimettetela nella scatola del gioco.

PREPARAZIONE Da adesso in poi, potrete decidere se giocare una partita standard (e completare le Missioni restanti) o potrete provare a Purificare il Drago.

Per giocare lo scenario Purificare il Drago, seguite le istruzioni di Preparazione standard ma applicate i cambiamenti che trovate nella carta Aiuto *Purificare il Drago* grande.

Durante la partita finale, proverete a completare diversi Rituali suggeriti dagli Abitanti del villaggio. Se li completerete tutti prima della fine della partita, ne uscirete vittoriosi. Se fallirete, non preoccupatevi perché potrete fare un altro tentativo. Tuttavia, ricordate che i Goblin non perderanno tempo. Se riuscissero a raccogliere abbastanza Oggetti, potreste perdere la Campagna.

—————

SCENA 10

Il Drago William sbatte le palpebre e riesce a mettere a fuoco ciò che vede. Vi guarda, curiosamente interessato.

“Chi siete?” chiede. “E che cosa mi è successo?” Stringe gli occhi. “Ho uno strano ricordo, in cui distruggo degli edifici... Davvero? Io? Non ho mai rovinato un solo oggetto in tutta la mia vita! Spero che fosse solo un incubo.” Sbadiglia, mostrando i suoi grossi denti ingialliti.

“Sono così stanco” mormora. “Adesso devo tornare a dormire, anche se mi aspetta un altro incubo.”

Chiude le palpebre come se fossero troppo pesanti da tenere aperte. Cercate di svegliare il drago e sì! William apre gli occhi.

Improvvisamente desiderate non averlo fatto, perché un fuoco maligno arde nei suoi occhi.

I goblin compaiono tutt'intorno a voi, odiosi e fieri di sé.

“Pensate che sia così semplice togliere la maledizione?” vi deridono.

Spaventati, scappate insieme a tutto il popolo fatato. Una volta tornati al sicuro nel villaggio, vedete i goblin, trionfanti, tornare nel Labirinto insieme al Drago William che sbuffa, arrabbiato, formando nuvole di fumo.

“I goblin sono stati troppo forti e sfacciati” dice qualcuno.

“Forunatamente non hanno distrutto niente” aggiunge qualcun altro.

Stringete i pugni e fate un respiro profondo. Sì, i goblin hanno vinto, ma la sfida non è ancora finita. Tornerete.

Sfortunatamente non siete riusciti a togliere la maledizione al Drago. Ma non siete avventurieri dal cuore debole, vero? Di certo non vi arrenderete così facilmente. E sembra che qualche Rituale abbia ancora effetto sul Drago.

1. Svolgete la procedura di Fine della partita come sempre e chiudete la partita, ma segnate 5 caselle in più sul sentiero dei Goblin oltre a quelle segnate per gli Oggetti saccheggiati.
2. Per ogni spazio Scena sul sentiero dei Goblin che avete segnato, potete tenere 1 dei Rituali completati. Girate tutti gli altri Rituali sul lato frontale e scartate tutte le ✓ dai Rituali.
3. Potete riprovare a Purificare il Drago o potete provare a completare altre Missioni prima di tornare dal Drago.

Se non rigiocate subito la partita finale, separate le carte Evento Drago dalle altre carte Evento e rimettete le carte Evento Drago e la carta Aiuto Purificare il Drago nel sacchetto **DR** della scatola della Cronaca.

—————

SCENA 11

Il Drago William sbatte le palpebre e riesce a mettere a fuoco ciò che vede. Vi guarda, curiosamente interessato.

“Chi siete?” chiede. “E che cosa mi è successo?” Stringe gli occhi. “Ho uno strano ricordo, in cui distruggo degli edifici... Davvero? Io? Non ho mai fatto del male a una mosca in tutta la mia vita! Spero che fosse solo un incubo.”

Vedendo il suo volto profondamente preoccupato, decidete di non dire al drago che è responsabile di tutti i danni nel villaggio. Dopotutto, non è stata colpa sua. Il drago era vittima di un maleficio, quindi perché spezzargli il cuore?

“Oh, no” dite con voce rassicurante. “È stato un vento incredibilmente forte. Devi aver mangiato qualcosa di strano che ti ha fatto fare gli incubi.”

“Le torte di Raimund” acconsente il drago. “Sapevo che c’era troppo zenzero. Va bene, in che condizioni è il villaggio? Posso aiutare?”

Declinate gentilmente e dite a William di stare lì a riposare. Poi correte di nuovo al villaggio. Con il cuore leggero, vi unite al popolo fatato. Adesso che William non è più sotto effetto della maledizione, potete rilassarvi un po’ prima di tornare nel Labirinto. Ci vorrà ancora del tempo prima che tutta la Valle Fatata venga riparata, ma adesso potete ricominciare a godere del suo fascino e della sua magia.

Per non parlare delle torte, ovviamente.

Congratulazioni! Avete completato con successo la Campagna Labirinto – Le Cronache! Prendete la calamita di William dal sacchetto  e collocatela in qualsiasi punto dell’area del Villaggio sul lato interno del coperchio della scatola.

Controllate il vostro punteggio della Campagna secondo le regole che trovate a pagina 17 e scrivetelo sulla scheda della Campagna.

Avete completato il gioco, ma non avete ancora provato tutto. Cosa si nasconde nelle altre scatole? Quale combinazione di Edifici vi piace di più? Quale disposizione delle calamite degli Edifici crea il villaggio più bello? Ci sono tante domande a cui forse volete dare una risposta. E vi incoraggiamo a farlo.

Per azzerare la Campagna, raggruppate i componenti sbloccati per scatola e sacchetto. Rimetteteli nei sacchetti corretti. Anche la lista del contenuto di ogni sacchetto si trova all’interno di ogni scatola Edificio.

Consigliamo di lasciare le calamite nell’area del Villaggio e di provare a completarlo con tutte le calamite nel corso delle prossime partite.

Per iniziare una nuova Campagna, basterà seguire la Preparazione della prima partita a pagina 4 o saltarla, guadagnare 16  e seguire la preparazione della Campagna a pagina 8.

Adesso che conoscete abbastanza bene il gioco, potete provare qualche modifica, che trovate a pagina 17.

SCENA 12

All’improvviso si sente una scossa così potente che perdetevi l’equilibrio e cadete. Sorpresi e spaventati, vi tirate su e notate un’enorme nuvola di polvere dove un tempo c’era l’entrata del Labirinto.

Non credete ai vostri occhi. Vi avvicinate e vedete che l’ingresso è diventato un cumulo di detriti.

In un profondo silenzio, pensate di sentire la risata trionfante dei goblin. Sono diventati troppo forti, avreste dovuto aspettarvelo.

L’ingresso del Labirinto è chiuso per sempre. Non c’è un altro modo per entrare.

O forse sì?

La delusione lascia velocemente spazio alla speranza e all’entusiasmo. Aspettate un attimo, siete avventurieri! Avete visitato il Labirinto tantissime volte e avete affrontato tante situazioni pericolose. Siete troppo coraggiosi per arrendervi!

E il Popolo Fatato conta su di voi.

Stavolta avete fallito, ma capita a tutti. Tuttavia, siete la speranza del Popolo Fatato, e la sua gente conta sul vostro ritorno.

Tornerete, non è vero?

Sfortunatamente, avete lasciato che i Goblin agissero indisturbati per troppo tempo. Il Labirinto è crollato e con esso tutte le speranze di ricostruire presto la Valle Fatata. Stavolta avete fallito, ma non siete avventurieri dal cuore debole, vero? Di certo non vi arrenderete così facilmente.

Non avete completato la Campagna Labirinto – Le Cronache! Ma non avete ancora provato tutto. Cosa si nasconde nelle altre scatole? Forse un’altra combinazione di Edifici vi piacerebbe di più? Ci sono tante domande a cui forse volete dare una risposta. E vi incoraggiamo a farlo.

Per azzerare la Campagna, raggruppate i componenti sbloccati per scatola e sacchetto. Rimetteteli nei sacchetti corretti. Anche la lista del contenuto di ogni sacchetto si trova all’interno di ogni scatola Edificio.

Consigliamo di lasciare le calamite nell’area del Villaggio e di provare a completarlo con tutte le calamite nel corso delle prossime partite.

Per iniziare una nuova Campagna, basterà seguire la Preparazione della prima partita a pagina 4 o saltarla, guadagnare 16  e seguire la preparazione della Campagna a pagina 8.

Adesso che conoscete abbastanza bene il gioco, potete provare qualche modifica, che trovate a pagina 17.

Busta delle schede delle istruzioni

Dopo aver aperto una scatola Edificio, inserite la sua scheda delle istruzioni nella busta sulla prossima pagina per trovarla facilmente.

NOTA Potete sempre leggere la scheda delle istruzioni per avere chiarimenti sulle regole.

NOTA Il retro di ogni scheda delle istruzioni può essere letto solo dopo aver completato il numero richiesto di Missioni.

Riconoscimenti

Gioco di: Jan Truchanowicz, Max J. Kobbert

Proprietario del prodotto: Marcin Świerkot, Michał Matłosz

Game design: Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

Regole de Labirinto (Classico e Maestro del Labirinto): Max J. Kobbert

Capo sviluppatore: Konrad Sulżycki

Test e sviluppo: Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

Test interni: Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski, Ania Lis-Wilkosz, Wojciech Frelich, Andrzej Betkiewicz, Michał Ozon, Jakub Golec, Dawid Kozłowski, Mikołaj Kaczmarczyk, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Michał Bernat, Piotr Chmielewski, Wojciech Zieliński, Nel Pietrzak, Sebastian Rabenda

Test aggiuntivi: Katarzyna Adamska, Krzysztof Adamski, Rafał Bar, Filip Będziński, Staś Będziński, Oliwia Burda, Bartek Dąbrowski, Maciej Dąbrowski, Krzysztof Głoński, Michał Gołąb Gołębiowski, Wera Gołębiowska, Wojciech Jadrowski, Weronika Koronczok-Maczurek, Piotr Koruba, Piotr Kot, Tomasz Kot, Mariolka Kowalska, Ewa Kościk, Agnieszka Krawczyk, Maksymilian Maczurek, Piotr Mularz, Szymon Matłosz, Zosia Matłosz, Mateusz Narbuntowicz, Patrycja Narbuntowicz, Mariusz Nowak, Aleksandra Otremba, Maria Pojmańska, Konrad Zaku Pojmański, Wiktor Rauch, Kamil Rogowski, Cyprian Sala, Sylwia Smolińska, Izabela Sokołowska-Kot, Paula Supińska, Mikołaj Wolski, Marta Wolska, Marta Zwolińska-Fogiel, Jan Sabiniarz, Zuzanna Sabiniarz, Marianna Sabiniarz, Kuba Baranowski, Michał Grud, Michał Kwaśnik, Lena Burkhardt, Regina Meier, Valentin Köberlein, Daniel Greiner, Stephanie Korupp, Tristan Schwennsen, Kimberly Wichniarz, Philipp Sprick

Edizione italiana a cura di: Pendragon Game Studio srl

Traduzione: Silvia Salis

Revisione: Alex Grisafi, Emanuele Palmiotti, Silvio Negri-Clementi

Impaginazione: Zhuang Huachong

Regolamento e istruzioni: Konrad Sulżycki

Narrativa: Jan Truchanowicz, Marcin Mortka

Scrittura: Marcin Mortka

Revisione testi: Daniel Morley, Anna Merriman, Wiktoria Ślusarczyk, Marcin Mortka, Jeremy Harrison

Direzione artistica: Jakub Dzikowski, Patryk Jędraszek

Grafica: Bartosz Fąfrowicz, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Michał Lechowski, Jakub Dzikowski

Illustrazioni: Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Krzysztof Piasek, Piotr Orleański, Aleksander Brodziński, Małgorzata Kozłowska, Mateusz Michalski, Marta Rysiecka, Aleksandra Fajlert-Kaluża

Concept Art: Pamela Łuniewska, Jakub Dzikowski, Magdalena Cieplak, Jakub Witowski

Modelli 3D: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda, Jędrzej Chomicki

Impaginazione: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Alicja Filip

Produzione: Jacek Szczypiński, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Logistica: Katarzyna Grdeń, Sebastian Nowakowski, Michał Kot, Magdalena Kazuń, Szymon Sobczak, Łukasz Puła

PR e comunicazione: Maciej Guzik-Pałys, Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala

Assistenza Clienti: Katarzyna Dabiach, Alicja Wojciechowska, Grzegorz Janusz, Kalina Paśko, Monika Trojanowska

Supervisione del progetto: Jakub Golec, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka

Consulenti di gioco: Andre Maack, Sam Dawson



Pendragon Game Studio srl
Via Pattari, 6 – 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com











Promemoria del regolamento

Labyrinth: Le Cronache

Struttura del turno

1. Tirate 1 dado Labirinto e risolvete l'effetto corrispondente.
 -     Attivate un Goblin Saccheggiatore.
 -  Pescate e risolvete la carta in cima al mazzo degli Eventi. Poi, in base alla sua icona:
 -  - Mettetela in fondo al mazzo degli Eventi.
 -  - Mescolatela nel mazzo degli Eventi.
 -  - Scartatela. Non verrà più usata durante questa partita.
2. **Fase Azione:** Svolgete fino a 1 azione Movimento, fino a 1 azione Spostamento e un numero illimitato di azioni bonus **in qualsiasi ordine**.
 - **Movimento** - Spostate il vostro Personaggio lungo il sentiero del Labirinto.
 - **Spostamento** - Fate scivolare nel Labirinto la tessera Labirinto extra lungo una colonna mobile qualsiasi.
 - **Azione bonus** - Usate gli effetti delle vostre Abilità e Pergamene.



Raccogliere Oggetti

Potete raccogliere un Oggetto da un Portale se finite il vostro Movimento sulla sua tessera o se un Portale appare su una tessera con un Personaggio.

Attivare un Goblin Saccheggiatore

Quando dovete Attivare un Goblin Saccheggiatore, collocate 1 Goblin Saccheggiatore sulla tessera con il Portale del colore specificato da un dado o da una carta Evento.

Se c'è già un Goblin Saccheggiatore, esso raccoglie l'Oggetto da quel Portale e torna al falò.

Se il Portale del colore specificato non è più presente nel Labirinto (restano meno di 4 Oggetti), usate il colore successivo disponibile sulla plancia Portale ( ->  ->  ->  ->  ecc.)

Goblin

Sconfiggete un Goblin (rimettetelo sulla plancia Goblin) se finite il vostro Movimento sulla sua tessera.

Missioni

Ricordatevi di verificare le vostre Missioni in corso. Segnate il loro completamento con i segnalini Spunta.

Fine della partita

La partita finisce immediatamente quando l'ultimo Oggetto nel Labirinto è stato raccolto. Seguite la procedura per la Fine della partita sull'ultima pagina del raccoglitore della Campagna o a pagina 13 del Regolamento.

