

ADVENTURE GAMES

SCOPRI
LA STORIA

IL DUNGEON REGOLAMENTO

Un'avventura per 1-4 giocatori, dai 12 anni in su

In questo gioco di gruppo, tu e la tua squadra proverete a fuggire da una prigione. Vivrai - e farai parte di - una storia che si svolge in tre capitoli. La partita dura circa 90 minuti per ogni capitolo.

Puoi salvare il gioco in qualsiasi momento o alla fine di un capitolo (vedi pagina 7). In questo modo, puoi mettere in pausa il gioco e continuare a giocare durante la volta successiva. Ovviamente puoi anche giocare tutto il gioco in una sessione.

Importante: non guardate nessuno dei materiali di gioco prima di iniziare la partita! Non sfogliate il libro delle avventure e non guardare il fronte delle carte avventura. Attendete fino a quando il gioco vi dice di farlo.

Materiali di gioco



18 Carte stanza



4 Carte personaggio



4 Sagome
personaggio



2 Sacchetti
di plastica



1 Libro delle
avventure



12 Carte
salute



2 Carte panoramica
del turno



83 Carte avven-
tura (10-92)



3 Carte missioni
(A1-A3)



5 Carte finali
(E1-E5)

Preparazione del gioco

Posiziona **le carte stanza**, **carte avventura**, **carte missione** e **carte finali** in mazzi a faccia in giù sul tavolo.

Metti anche il **libro delle avventure** sul tavolo. Assicurati che le carte stanza e le carte avventura siano ordinate rispettivamente in base alle loro lettere e numeri.

Non guardate ancora il
fronte delle carte
avventura!

Prendi la carta stanza A dal mazzo e mettila a **faccia in su** al centro del tavolo. Lascia spazio sufficiente attorno alla carta stanza A per ulteriori stanze! Posiziona le rimanenti carte stanza a **faccia in giù in un mazzo**, pronte per l'uso. Metti le 83 carte avventura numerate a faccia in giù in una pila accanto al mazzo di carte stanza. Poiché entrambi i mazzi hanno numeri o lettere sul retro, puoi cercare carte specifiche senza imbatterti in uno spoiler della storia.



Preparazione del gioco per 2–4 giocatori

Ogni giocatore dovrebbe ora scegliere uno dei personaggi del gioco e prendere la **carta personaggio** corrispondente e la sua **sagoma personaggio** del colore corrispondente.

Ogni giocatore riceve le carte salute, che i giocatori piazzano davanti a sé con i lati colorati a faccia in su:

In una partita a 4 giocatori, ognuno riceve 3 carte salute.

In una partita a 3 giocatori, ognuno riceve 4 carte salute.

In una partita a 2 giocatori, ognuno riceve 6 carte salute.

Posiziona le carte della panoramica del turno al centro del tavolo, visibili a tutti i giocatori. Riponi le carte e sagome non utilizzate nella scatola.

Preparazione del gioco in solitario.

È anche possibile giocare da soli. In questo caso, devi giocare con due (o più) personaggi contemporaneamente. Puoi scegliere quali due vuoi usare.

Informazioni generali

- Questo è un **gioco cooperativo**. Discuti con il tuo gruppo cosa vuoi fare, quali oggetti vuoi combinare e quali posizioni vuoi esplorare.
- Alla fine di ogni capitolo e alla fine del gioco, ha luogo il calcolo del punteggio. Tuttavia, il punteggio ottenuto non influisce sulla storia.
- **Importante!** Tieni a portata di mano un foglio di carta e una penna per prendere appunti. Ad esempio: quali località non hai ancora visitato, dove è necessario risolvere problemi in sospeso, dove vuoi andare e cosa vuoi provare; soprattutto se vuoi salvare il gioco e continuare a giocare un altro giorno.
- Nelle pagine 10–14 troverai suggerimenti se non riesci a proseguire. Cerca il numero della carta avventura o della zona. C'è una soluzione per ogni cosa che puoi fare o quello che ti serve per far avanzare nella storia. Non ci sono penalità per l'utilizzo di suggerimenti!
- Puoi leggere la storia a voce alta oppure puoi farti leggere la storia dall'app gratuita Cosmos Helper (non disponibile per l'edizione italiana).
- Se il testo su una carta o nel libro delle avventure contraddice le regole di questo regolamento, si applica il testo sulla carta o nel libro delle avventure.

Panoramica del gioco

Inizia l'ultima persona che ha visto o letto un romanzo, un film o uno spettacolo fantasy. Ogni membro del gruppo compie le seguenti fasi durante il suo turno:

1. Muovi la sagoma del personaggio

2. Effettua una azione

Sempre: scambia carte avventura

Poi il turno passa al giocatore successivo (in senso orario).

1) Sposta la sagoma del personaggio

Puoi muovere la tua sagoma del personaggio in qualsiasi zona all'interno di una stanza già scoperta. Non c'è limite al numero dei movimenti che puoi compiere. L'unica condizione è che la stanza debba essere già stata rivelata, quindi sia scoperta sul tavolo. Nuove stanze possono essere rivelate attraverso le istruzioni nel libro delle avventure. Non posizionare le sagome dei tuoi personaggi direttamente sopra i numeri della zona. Ma, posizionali proprio accanto ad essi.



La seconda stanza qui presentata è volutamente sfocata per non anticipare i contenuti del gioco!

2) Effettua una azione

Durante il tuo turno, esegui una delle seguenti azioni:

- a) **Esplora una zona contrassegnata da un numero O**
- b) **Combina due carte avventura tra loro O**
- c) **Combina una carta avventura con una zona.**

a) **Esplora una zona contrassegnata da un numero**

In ogni stanza ci sono diverse posizioni che puoi esplorare. Ogni **zona** è indicata da un numero di tre cifre, chiamato **numero della zona**.



Se vuoi esplorare la zona accanto alla tua sagoma del personaggio, **leggi a tutti gli altri giocatori la voce nel libro delle avventure che si trova dopo il numero di tre cifre della zona**. Riceverai ulteriori informazioni e saprai di più sulla storia o riceverai nuove carte avventura.

Nota: dovrai **rivisitare le zone** per le quali ricevi nuove informazioni e carte avventura più avanti nel gioco.

Regole per le carte

Alcune voci richiedono di pescare carte avventura o di scartarle. Se ti viene chiesto di...

- prendere una o più **carte avventura dal mazzo di carte avventura**, quindi prendile e mettile **scoperte** di fronte a te, a meno che non sia indicato diversamente. Queste carte fanno ora parte del tuo **inventario**.
- **rimettere una carta avventura nel mazzo di carte avventura**, quindi rimettila coperta nella zona originale nel mazzo di carte avventura.
- **riporre una o più carte avventura nella scatola**, quindi riponi le carte nella scatola e vengono completamente rimosse dal gioco! Non importa chi è in possesso di questa carta o dove si trova questa carta.

Importante: se ti viene chiesto di rimuovere una carta dal mazzo delle carte avventura, riponila nella scatola senza guardarla. Dai un'occhiata solo dopo l'ultimo capitolo, in quanto rivelerà molto sulla storia!

Nota: durante il gioco, ti potrebbe essere richiesto di prendere una carta dal mazzo delle carte avventura che è già in tuo possesso. Questa istruzione è ovviamente inapplicabile. È possibile che ti venga chiesto di rimettere nel mazzo una carta avventura che è già stata rimossa dal gioco. Anche questa istruzione è inapplicabile. **Qualsiasi carta rimossa dal gioco rimane fuori dal gioco.** Segui tutte le altre istruzioni attenendoti al testo..

b) Combinare due carte avventura tra loro

In alcune zone, riceverai carte avventura. **Puoi (e devi) combinarle** con altre carte avventura specifiche o zone specifiche nel corso del gioco. A volte sarà ovvio quali carte vanno insieme - altre volte no.

Se vuoi combinare due carte avventura, **puoi farlo indipendentemente dalla zona in cui ti trovi.**

Informazioni sulle combinazioni delle carte avventura

Per combinare una carta avventura con un'altra carta avventura o zona, dovrai combinare i loro numeri. Dai un'occhiata ai numeri: sulle carte avventura, il numero a **due cifre** è mostrato nell'angolo in alto a sinistra. Le zone sono contrassegnate da un numero di zona di **tre cifre**. **Il più piccolo dei due numeri viene prima, seguito dal numero più grande.** Combinati, producono un nuovo numero di quattro o cinque cifre (vedi l'esempio in questa pagina). Quindi cerca la voce per quel numero combinato nel libro delle avventure e leggila ad alta voce.

L'esempio seguente, che non fa parte di questo gioco, mostra come combinare:

Hai trovato le carte avventura 10 (lattina di cibo per gatti) e 15 (apriscatole). Un gatto si nasconde sotto la branda in zona 601. Per poter dare da mangiare al gatto, devi prima aprire la lattina. Pertanto, combini la carta 10 con la carta 15 e cerchi la voce 1015: "Fantastico, sei riuscito ad aprire la lattina. Riponi le carte avventura 10 e 15 nella scatola e prendi la carta avventura 12." La carta 12 mostra una lattina aperta di cibo per gatti.



Nel tuo prossimo turno, puoi quindi combinare la carta 12 con il gatto nella zona 601. Quindi cerca la voce 12601 e leggi cosa dice ...

Importante: il gioco ti dirà quando devi riporre le carte avventura nella scatola. **Se non è indicato esplicitamente, tieni le tue carte avventura!**

Se non è disponibile alcuna voce per una combinazione, non puoi combinare queste carte avventura tra loro o con questa zona. Prova quindi un'altra combinazione. Le carte avventura non possono mai essere combinate con le carte personaggio. Alcune carte avventura possono essere combinate più volte, anche con diverse carte avventura e zone.

Se non è presente alcuna voce per una combinazione creata, passare alla fase successiva. Dovrai aspettare fino al tuo prossimo turno per effettuare un'altra azione.

Scambio di carte

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi scambiare tutte le carte che desideri con uno o più membri del tuo gruppo (Immagina di imbatterti con qualcuno per passargli gli oggetti).

Salute

All'inizio, ogni giocatore ha un certo numero di carte salute:

In una partita a 4 giocatori, ognuno riceve 3 carte salute.

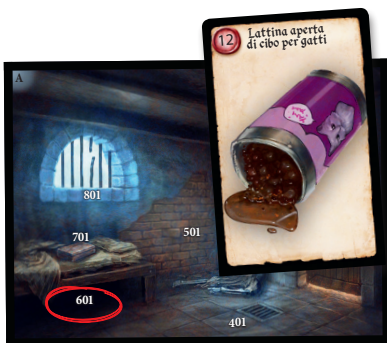
In una partita a 3 giocatori, ognuno riceve 4 carte salute.

In una partita a 2 giocatori, ognuno riceve 6 carte salute.

Durante il gioco, accadrà che perderai punti salute. Ogni volta che perdi **un punto salute**, capovolgi una delle tue carte salute in modo che il **retro grigio sia rivolto verso l'alto**.

Se durante il gioco dovresti perdere una salute e tutte le tue carte sono già girate sul loro lato posteriore grigio, allora devi riporre una delle tue carte salute nella scatola. Questa carta viene rimossa dal gioco per il resto della partita. Tuttavia, non puoi mai perdere la tua ultima carta salute!

Se hai solo una carta salute rimasta e quella carta ha già il suo lato grigio rivolto verso l'alto e dovresti perdere un punto salute, allora il giocatore alla tua sinistra perde un punto salute. Immagina che il tuo personaggio venga salvato all'ultimo istante da quel compagno che si getta di fronte al pericolo per proteggerlo.



Vi è comunque la possibilità di guarire e recuperare punti salute durante il gioco. Quando ciò accade, è possibile capovolgere le carte salute sul lato colorato. Le carte salute che sono state riposte nella scatola non possono essere curate.

Salvataggio del Gioco

Per salvare il gioco, utilizza lo smartphone e scattare una foto della configurazione del livello corrente e delle carte avventura in tuo possesso. In alternativa, puoi usare carta e penna, ovviamente. Ricorda di annotare l'attuale livello di salute e in quali zone sono posti i personaggi! Quindi metti tutti i livelli rivelati, le carte avventura ottenute e le carte personaggio in un sacchetto di plastica. Le carte livello e le carte avventura non rivelate vanno in un'altra busta di plastica. Tutte le carte livello e carte avventura che sono già state rimosse dal gioco rimangono nella scatola. Quando vuoi continuare il gioco, imposta le carte livello e le carte avventura in base alle tue foto/note e posiziona le sagome dei personaggi nelle zone corrette.

Fine del Gioco

Il gioco si svolge in tre capitoli. Alla fine del terzo capitolo, scoprirai come finisce la storia.

Dopodiché calcoli il tuo punteggio. Lo schema a pagina 15 di questo manuale ti dirà come sei andato. Il consiglio è quello di giocare andando poi a vedere il punteggio ottenuto solo alla fine. Infatti, in questo gioco, il punteggio non è così importante come l'esperienza dell'esplorazione e la possibilità di definire la storia.

Inizio del gioco

Ora sai tutto ciò di cui hai bisogno per iniziare il gioco. Posiziona tutte **le sagome dei tuoi personaggi sulla carta stanza A e leggi la voce 100 a pagina 5 del libro delle avventure.**



Note Avventura

Usa questa pagina o un foglio di carta per annotare l'attuale configurazione del gioco: le carte stanza che hai già rivelato, le carte avventura in tuo possesso e la zona delle sagome dei tuoi personaggi, nonché lo stato di salute attuale di ogni giocatore. Scrivi il punteggio che hai raggiunto alla fine dei capitoli.

Punti nel Capitolo 1	Punti nel Capitolo 2	Punti nel Capitolo 3	Punti Totali

Punti nel
Capitolo 1

Punti nel
Capitolo 2

Punti nel
Capitolo 3

Punti
Totali

Importante! Allarme spoiler! Nelle pagine seguenti trovate i suggerimenti!

Suggerimenti

I suggerimenti seguenti indicano la zona in cui si trova la carta, con cosa è possibile combinarla e altro.

Suggerimenti per la carta avventura

- 10:** Nella zona 501. Combina con 11.
- 11:** Nella zona 801. Combina con 10.
- 12:** Combina 10 e 11 (voce 1011) per ricevere 12. Combina con 201.
- 13:** Nella zona 601. Combina con 20 e 25 (voce 132025), per aprire la zona 709.
- 14:** Combina 10 con 701 (voce 10701) o 12 con 701 (voce 12701) per ricevere 14. Mostra dove si possono trovare due delle tre chiavi di bronzo.
- 15:** Nella zona 301. Può essere utilizzata per l'acquisto di oggetti a 407.
- 16:** Combina con 13 e 301 per ricevere 16. Aggiunge 2 punti al punteggio del capitolo.
- 17:** Nella zona 307. Combina con 509.
- 18:** Da acquistare nella zona 407. Combina con 26.
- 19:** Da acquistare nella zona 407. Combina con 608.
- 20:** Da acquistare nella zona 407. Combina con 13 e 25 (voce 132025), per aprire la zona 709.
- 21:** Nella zona 607. Può essere utilizzata per l'acquisto di oggetti a 407.
- 22:** Nella zona 309. Può essere utilizzata per l'acquisto di oggetti a 407. 23: Nella zona 809. Può essere utilizzata per acquisto di oggetti a 407.
- 24:** Nella zona 107. Combina con 409.
- 25:** Combina 17 e 509 per ricevere 25. Combina con 13 e 20 (voce 132025), per aprire la zona 709.
- 26:** Nella zona 509. Combina con 18 o 24, per sbarazzarsi di questa carta.
- 27:** Nella zona 602. Suggerimento per il decodificatore 41 e 42.
- 28:** Nella zona 213. Combina con 502. Combina con 802.
- 29:** Nella zona 702. Combina con 605.
- 30:** Nella zona 302. Combina con 507.
- 31:** Combina 30 e 507 per ricevere 31. Combina con 205.
- 32:** Nella zona 402. Combina con 38.
- 33:** Nella zona 303. Combina con 40.
- 34:** Nella zona 408. Combina con 104.
- 35:** Nella zona 312. Combina con 105 o 205 o 304 o 404.
- 36:** Nella zona 406. Combina con 49.
- 37:** Nella zona 383. Mette in guardia sulle trappole (X).
- 38:** Nella zona 108. Combina con 32.
- 39:** Combina 32 con 38 per ricevere 39. Combina con 55 per sconfiggere la bestia.
- 40:** Nella zona 102. Combina con 33.
- 41:** Combina 33 con 40 per ricevere 41. 27 aiuta a decodificare. Dà suggerimenti per sconfiggere la bestia.
- 42:** Combina 31 con 75 per ricevere 42. 27 aiuta a decodificare. Presenta una nota sulla trama.
- 43:** Nella zona 606. Combina con 105 o 205 o 304 o 404.
- 44:** Combina 24 e 409 per ricevere 44. Aggiunge 2 punti al punteggio del capitolo.
- 45:** Nella zona 204. Mostra come muoversi nel tunnel della fognatura 311 per raggiungere la stanza O (sinistra, sinistra, destra).

- 46: Nella zona 111. Combina con 47 o 52 o 71.
- 47: Nella zona 312.
- 48: Nella zona 215. Combina con 50.
- 49: Nella zona 110. Combina con 36.
- 50: Nella zona 611. Combina con 48.
- 51: Combina 36 e 49 per ricevere 51. Combina con 401.
- 52: Nella zona 107.
- 53: Nella zona 306. Necessario per l'indovinello nella zona 214.
- 54: Combina 48 e 50 per ricevere 54. Combina con 310.
- 55: Entrando nella stanza K per ricevere 55. Combina con 39.
- 56: Nella zona 411. Necessario per l'indovinello nella zona 214.
- 57: Combina 19 e 608 per ricevere 57. Aggiunge 2 punti al punteggio del capitolo.
- 58: Nella zona 206. Combina, ad esempio, con 28 o 36 o 51 per sbarazzarti di questa carta.
- 59: Nella zona 106. Combina, ad esempio, con 28 o 36 o 51 per sbarazzarti di questa carta.
- 60: Combina 51 e 401 per ricevere 60. Presenta una versione diversa del finale del gioco.
- 61: Nella zona 311 vai a destra, poi a sinistra. Combina con 207.
- 62: Combina 61 e 207 per ricevere 62. Combina con 711. Presenta una versione diversa del finale del gioco.
- 63: Nella zona 210. Necessario per l'indovinello nella zona 214.
- 64: Nella zona 303. Aggiunge 2 punti al punteggio del capitolo.
- 65: Combina 47 o 52 o 71 con 711 per ricevere 65. Aggiunge 2 punti al punteggio del capitolo.
- 66: Combina 54 e 310 per ricevere 66.
- 67: Ricevi automaticamente questa carta alla fine del capitolo 1.
- 68: Ricevi automaticamente questa carta alla fine del capitolo 2.
- 69: Combina 65 e 414 per ricevere 69. Aggiunge 2 indica il punteggio del capitolo.
- 70: Trovata in diversi modi segreti. Combina con 32 o 38 o 39.
- 71: Trovata in diversi modi segreti.
- 72: Trovata in diversi modi segreti. Avverte della cassa con una trappola.
- 73: Trovata in diversi modi segreti.
- 74: Combina 35 o 43 con 105 per ricevere 74. Talvolta riceverai ulteriori informazioni se è con te.
- 75: Combina 35 o 43 con 205 per ricevere 75. Talvolta riceverai ulteriori informazioni se è con te.
- 76: Combina 35 o 43 con 304 per ricevere 76. Talvolta riceverai ulteriori informazioni se è con te.
- 77: Combina 35 o 43 con 404 per ricevere 77. Avrai sempre il suo aiuto quando combatti se è con te.
- 78: Bevi la pozione blu (125). Combina con 18 o 38 per eliminare 78.
- 79: Combina 34 e 104 per ricevere 79. Questa finestra nasconde un codice di tre cifre: 347. Necessario per la zona 504.
- 80: Entra nella stanza D per ricevere 80.
- 81: Nella zona 105.

Suggerimenti

- 82:** Nella zona 308.
- 83:** Nella zona 404.
- 84:** Nella zona 403.
- 85:** Entra nella stanza M per ricevere 85.
- 86:** Combina 18 o 38 con 78.
- 87:** Nella zona 711.
- 88:** Nella zona 314. Combina con, ad esempio, 36 o 51 per sbarazzarsi di questa carta.
- 89:** Combina 62 e 711. Ti guarisce.
- 90:** Entra nella stanza E per ricevere 90.
- 91:** Nutri un ratto (46 o 111) per ricevere 91.
- 92:** Ricevi automaticamente questa carta alla fine della partita. Forse avrà un ruolo nei futuri Adventure Game?

Suggerimenti per le zone

I suggerimenti di seguito ti indicano cosa potresti trovare in una zona, cosa potresti combinare con essa e altro ancora.

- 101:** Testo con informazioni.
- 102:** Ricevi 40.
- 104:** Combina con 34 per ricevere 79.
- 105:** Combina con 35 o 43 per ricevere 74.
- 106:** Trappola. Ricevi 59.
- 107:** Ricevi 24 e 52.
- 108:** Ricevi 38.
- 109:** Trappola. Può essere disattivata in 705.
- 110:** Ricevi 49.
- 111:** Ricevi 46.
- 112:** Testo con informazioni.
- 113:** Trappola.
- 114:** Testo con informazioni.
- 115:** Trappola.
- 201:** Combina con 12 per rivelare la stanza C.
- 202:** Rivela la stanza H.
- 203:** Trappola.
- 204:** Ricevi 45.
- 205:** Combina con 35 o 43 per ricevere 75.
- 206:** Trappola. Ricevi 58.
- 207:** Può essere combinata con 61 per ricevere 62.
- 208:** Testo con informazioni.
- 209:** Trappola. Può essere disattivata su 705.
- 210:** Ricevi 63.
- 211:** Trappola.
- 212:** Testo con informazioni.
- 213:** Ricevi 28.

- 214:** Indovinello che può essere risolto con 53, 56, 63 e 711. Conta il numero di lati e poi ordinali in base alla loro dimensione: 485. Quindi leggi la voce 485214 per rivelare la stanza B.
- 215:** Ricevi 48.
- 301:** Ricevi 15. Può essere combinata con 13 o 20 o 25 per ricevere 16.
- 302:** Ricevi 30.
- 303:** Ricevi 33.
- 304:** Combina con 35 o 43, per ricevere 76.
- 305:** Testo con informazioni.
- 306:** Ricevi 53.
- 307:** Ricevi 17.
- 308:** Ricevi 82.
- 309:** Ricevi 22.
- 310:** Solo dopo che la stanza P è stata rivelata: Combina con 54 per ricevere 66.
- 311:** 45 mostra come muoverti nella fogna per raggiungere la stanza O : sinistra, sinistra, destra.
- 312:** Ricevi 35 e 47.
- 313:** Ricevi 37.
- 314:** Trappola. Ricevi 88.
- 315:** Trappola.
- 401:** Combina con 51 per ricevere 60.
- 402:** Ricevi 32.
- 403:** Ricevi 84. Rivela stanza J.
- 404:** Combina con 35 o 43 per ricevere 77.
- 405:** Rivela stanza D.
- 406:** Ricevi 36.
- 407:** Qui puoi acquistare con le monete i seguenti oggetti: 18, 19, 20.
- 408:** Ricevi 34.
- 409:** Combina con 24 per ricevere 44.
- 410:** Testo con informazioni.
- 411:** Ricevi 56.
- 414:** Combina con 65 per ricevere 69.
- 415:** Testo con informazioni.
- 501:** Ricevi 10.
- 502:** Combina con 28 per rivelare la stanza L.
- 503:** Testo con informazioni.
- 504:** Indovinello che può essere risolto con 79. Le parti blu della finestra mostrano il numero 347. Quindi leggi la voce 347504 per rivelare la stanza K.
- 505:** Trappola.
- 506:** Testo con informazioni.
- 507:** Combina con 30 per ricevere 31.
- 508:** Testo con informazioni.
- 509:** Combina con 17 per ricevere 25.
- 510:** Rivela la stanza P.
- 511:** Trappola.
- 515:** Testo con informazioni.

Suggerimenti

- 601:** Ricevi 13.
- 602:** Ricevi 27.
- 605:** Combina con 29 per rivelare la stanza I.
- 606:** Ricevi 43.
- 607:** Ricevi 21.
- 608:** Combina con 19 per ricevere 57.
- 609:** Testo con informazioni.
- 611:** Ricevi 50.
- 701:** Combina con 10 o 12 o 17 per ricevere 14.
- 702:** Ricevi 29.
- 705:** Non appena la stanza D è stata rivelata, la trappola nella maschera sopra la porta può essere disattivata.
- 706:** Rivela stanza P.
- 707:** Testo con informazioni.
- 709:** Può essere aperta quando si hanno tutte e tre le chiavi di bronzo (13, 20, 25).
Combina tutti e tre i numeri delle carte (132025) e leggi la voce 132025.
- 711:** Combina con 62 per ricevere 89.
- 801:** Ricevi 11.
- 805:** Rivela stanza E.
- 807:** Rivela stanza G.
- 809:** Ricevi 23.

Se ti senti bloccato, leggi o rileggi i suggerimenti per ogni carta avventura e zona a tua disposizione e assicurati di avere tutte le carte avventura fornite da ogni zona.

Punteggio

Fai riferimento alla tabella qui sotto per vedere quanto sei andato bene!

0-9 punti: ★

Hmm, sei stato abbastanza fortunato da fuggire e salvare la pelle! Ma congratulazioni!

10-19 punti: ★★

Le tue gesta eroiche saranno ricordate ... almeno per le prossime settimane. Molto bene!

20-29 punti: ★★★

Non male! È fantastico come hai sfidato i pericoli e sei persino riuscito a strappare alcuni tesori. Davvero molto bene!

30-39 punti: ★★★★

Grande rispetto per le tue prestazioni. Hai combattuto, schivato trappole, risolto enigmi e salvato il regno. È grandioso!

40-49 punti: ★★★★★

Incredibile. Hai dimostrato di essere un vero eroe e ti sei lasciato alle spalle il passato oscuro. L'intero regno è grato. Eccellente!

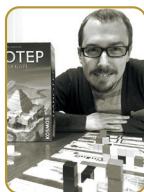
50 o più punti: ★★★★★★

Eccezionale! Sei il vero maestro dell'avventura. Le tue azioni non saranno mai dimenticate, canzoni saranno cantate su di te, le statue saranno erette e molti bambini avranno il tuo nome. Congratulazioni!



Gli autori

Sin dall'infanzia, **Phil Walker-Harding** ha adorato giocare e inventare giochi da tavolo. Gli piacciono in particolare i giochi che riuniscono persone di età e tipi di personalità diverse. Phil è anche interessato alla teologia, ai film classici di Hollywood e ai miti dell'antico Egitto. Vive con sua moglie Meredith a Sydney, in Australia.



Matthew Dunstan è nato a Sydney, in Australia nel 1987. I suoi più antichi ricordi di giochi di società risalgono ai giochi di carte con sua nonna e ad un gioco di scacchi da viaggio che aveva ricevuto da sua zia da bambino a 6 anni - con cui ha infastidito tutti chiedendo loro di giocare con lui. Oggi lavora come chimico all'Università di Cambridge in Inghilterra e sta ricercando materiali per la cattura e lo stoccaggio di CO2.



Concetto del gioco: Matthew Dunstan e Phil Walker-Harding
Scenario: Matthew Dunstan, Michael Sieber-Baskal
Storia: Michael Sieber-Baskal
Editing: Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth

Progetto grafico: Kreativbunker
Illustrazione: Maximilian Schell
Immagini: © tampatra, stock. adobe.com
Ritocco copertina: Folko Streeze
Copia editing: Ute Wielandt
Prototipazione: Kilian Vosse

Traduzione: Claudio Matina
Supervisione: Federico Burchianti
Adattamento grafico: Mario Barbati
Playtest italiano: Francesco Baccetti, Vittorio Guerriero

Gli autori e Kosmos desiderano ringraziare tutti coloro che ci hanno supportato instancabilmente con i test di gioco, la lettura delle regole e il rilevamento degli errori.

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG.
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stoccarda, Germania. Telefono:
+49711 2191-0;

© 2019 Giochi Uniti per l'edizione italiana Via S. Anna
dei Lombardi 36 80134 Napoli Tel. +39 08119323393
info@giochiuniti.it www.giochiuniti.it

Web: kosmos.de

Stampato in Germania