

IL SEGNO DEGLI ANTICHI

RISTAMPA AGGIORNATA



Regole di gioco

SO CHE VERRÒ CHIAMATO PAZZO PER CIÒ CHE MI APPRESTO A FARE. MA DOVETE CREDERMI QUANDO VI DICO CHE QUESTO MUSEO È VIVO, INFETTATO DA UN MALE ANTICO. QUANDO QUESTE FORZE DIABOLICHE SI MANIFESTERANNO, RIDURRANNO L'UMANITÀ A BRACI ARDENTI. NOTTE DOPO NOTTE HO ESAMINATO LE RELIQUIE E I MANUFATTI IN ESPOSIZIONE, COMBATTENDO PER TENERE A BADA GLI ORRORI E IMPARARE QUELLO CHE POTEVO. RITENGO DI AVERE SCOPERTO UN MODO PER PREVENIRE LA MIA FUNESTA SORTE. LE ANTICHE CULTURE IDEARONO UN PECULIARE SIMBOLO PER SCACCIARE QUESTE CREATURE.

LO CHIAMARONO IL SEGNO DEGLI ANTICHI.

PANORAMICA

Il Segno degli Antichi è un gioco collaborativo nel quale da 1 a 8 giocatori assumono il ruolo di investigatori che si sforzano di combattere uno dei Grandi Antichi: orribili e possenti creature che vivono nelle pieghe tra una dimensione e l'altra.

Gli investigatori affrontano avventure all'interno e nei dintorni del Museo della Miskatonic University, in cui l'imminente ritorno del Grande Antico ha provocato una serie di eventi bizzarri. Tramite queste avventure, gli investigatori sperano di acquisire i Segni degli Antichi, preziosi manufatti di cui hanno bisogno per sigillare la prigione dimensionale del Grande Antico e salvare la loro dimensione in grave pericolo.

Ma il tempo continua a scorrere inesorabile e allo scoccare di ogni mezzanotte il Grande Antico si avvicina sempre di più al suo risveglio nel nostro mondo, dove inaugurerà un'era di terrore e annienterà il genere umano.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo di ogni giocatore de *Il Segno degli Antichi* è di collaborare con i compagni per imprigionare il Grande Antico di turno prima che si svegli. Per sigillare la prigione del Grande Antico, gli investigatori devono accumulare un certo numero di Segni degli Antichi risolvendo le avventure che si originano nel museo.

Se il Grande Antico si sveglia, gli investigatori hanno un'ultima possibilità di scacciarlo in una disperata battaglia

finale. Tuttavia, i giocatori non devono mai dimenticare che una battaglia contro un Grande Antico finisce quasi sempre con il fallimento e la morte.

ELENCO DEI COMPONENTI

- Questo Regolamento
- Orologio in Cartoncino
- Lancetta in Cartoncino dell'Orologio
- 1 Connettore di Plastica (per la lancetta dell'orologio)
- 1 Scheda di Ingresso
- 6 Dadi Verdi
- 1 Dado Giallo
- 1 Dado Rosso
- 80 Carte Grandi, suddivise in:
 - 8 Carte Grande Antico
 - 16 Carte Investigatore
 - 48 Carte Avventura
 - 8 Carte Avventura Ultraterrena
- 76 Carte Piccole, suddivise in:
 - 12 Carte Oggetto Comune
 - 12 Carte Oggetto Unico
 - 12 Carte Incantesimo
 - 8 Carte Alleato
 - 32 Carte dei Miti
- 144 Segnalini e Indicatori In Cartoncino, suddivisi in:
 - 6 Indicatori Investigatore
 - 30 Segnalini Sanità
 - 30 Segnalini Salute
 - 15 Segnalini Indizio
 - 22 Indicatori Mostro
 - 5 Indicatori Mostro Maschera
 - 12 Segnalini Sventura
 - 17 Segnalini Segno degli Antichi

DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

La sezione che segue identifica e descrive nei dettagli i vari componenti.

OROLOGIO, LANCETTA DELL'OROLOGIO E CONNETTORE DI PLASTICA

L'Orologio si usa per indicare il passaggio del tempo nel gioco. La lancetta va applicata all'orologio utilizzando il connettore di plastica.



SCHEDA DI INGRESSO

Su questa scheda sono elencate e descritte le azioni disponibili ai giocatori che occupano l'ingresso del museo.



DADO VERDE

Questi dadi vengono tirati per completare le prove e risolvere le carte Avventura.



DADO GIALLO

Questo dado viene spesso tirato quando un giocatore utilizza un Oggetto Comune e può produrre risultati migliori rispetto a un dado verde.



DADO ROSSO

Il dado rosso viene spesso tirato quando un giocatore utilizza un Oggetto Unico e può produrre risultati ancora migliori rispetto a un dado verde o un dado giallo.



CARTE GRANDE ANTICO

Queste carte raffigurano i vari Grandi Antichi che gli investigatori dovranno affrontare.



CARTE E INDICATORI INVESTIGATORE

Queste carte raffigurano i vari investigatori che i giocatori possono controllare. A ogni carta Investigatore corrisponde un indicatore che si usa per indicare la posizione attuale di quel personaggio nel museo.



CARTE AVVENTURA

Queste carte rappresentano le varie stanze ed eventi nel museo che gli investigatori devono esplorare nel tentativo di raccogliere i Segni degli Antichi.



CARTE AVVENTURA ULTRATERRENA

Sono delle carte Avventura speciali che rappresentano altre dimensioni. Quando nel museo si apre un portale, gli investigatori possono esplorare ciò che si trova al di là.



CARTE OGGETTO COMUNE, OGGETTO UNICO E INCANTESIMO

Queste carte rappresentano utili oggetti e incantesimi che possono aiutare gli investigatori a completare le avventure ed evitare di essere divorati.



Oggetti Comuni



Oggetti Unici



Incantesimi

CARTE ALLEATO

Le carte Alleato rappresentano persone che assistono gli investigatori nella loro ricerca dei Segni degli Antichi.



CARTE DEI MITI

Queste carte si pescano a mezzanotte e scatenano strani eventi nel museo.



SEGNALINI SANITÀ E SALUTE

I segnalini blu (Sanità) e i segnalini rossi (Salute) si usano per indicare la salute mentale e fisica attuale di ogni investigatore.



SEGNALINI INDIZIO

I segnalini Indizio consentono ai giocatori di ripetere il tiro di uno o più dadi durante le avventure.



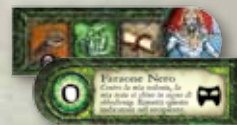
INDICATORI MOSTRO

Gli indicatori Mostro rappresentano diversi mostri che possono interferire con gli investigatori durante le avventure.



INDICATORI MOSTRO MASCHERA

Questi indicatori rappresentano dei mostri speciali che si usano solo quando il Grande Antico di turno è Nyarlathotep.



SEGNALINI SVENTURA

Questi segnalini si usano per indicare quanto è vicino il Grande Antico a svegliarsi.



SEGNALINI SEGNO DEGLI ANTICHI

Questi segnalini si usano per indicare quanto sono vicini gli investigatori a sigillare la prigione dimensionale del Grande Antico. Lo scopo dei giocatori è di raccogliere il maggior numero possibile di Segni degli Antichi.



PREPARAZIONE DELLA PRIMA PARTITA

Prima di giocare per la prima volta a *Il Segno degli Antichi*, separa con attenzione i componenti di cartoncino dal foglio fustellato, avendo cura di tenerli lontani da bambini piccoli, animali e individui affetti da demenza criminale. Poi prendi l'orologio di cartoncino, la lancetta e il connettore di plastica e assemblali come indicato di fianco. Premi con forza.



PREPARAZIONE

Per allestire una partita a *Il Segno degli Antichi* si seguono questi passi.

1. **Piazzare Orologio e Ingresso:** si colloca l'Orologio al centro del tavolo, posizionando la lancetta sulle "XII" (mezzanotte). Successivamente si mette la Scheda di Ingresso accanto all'orologio. Infine si mettono vicino alla Scheda di Ingresso i sei dadi verdi, il dado rosso e il dado giallo.
2. **Scegliere il Grande Antico:** si pesca una carta Grande Antico (a caso oppure scegliendola, se tutti i giocatori sono d'accordo) e si colloca a faccia in su vicino all'orologio.
3. **Preparare la Tazza dei Mostri:** si mettono gli indicatori dei mostri in un contenitore opaco per poterli pescare a caso, come una tazza o un sacchetto per dadi. Se il Grande Antico di turno è Nyarlathotep, si aggiungono alla tazza dei mostri anche gli indicatori Mostro Maschera (sono quelli contrassegnati dall'icona di una maschera). In caso contrario, gli indicatori Mostro Maschera si mettono da parte e non si usano nella partita.

DIAGRAMMA DI PREPARAZIONE



4. **Preparare le Avventure:** si mescola il mazzo di Avventura e si mettono sei carte a faccia in su sotto la carta Grande Antico, disponendole su due colonne di tre carte. Poi si mescola il mazzo di Avventura Ultraterrena. Entrambi i mazzi vanno collocati vicino alle file di carte Avventura a faccia in su. Se una carta Avventura mostra l'icona di un dado bloccato, si mette il dado appropriato su quella carta. (Vedi "Dadi Bloccati", a pag. 12.)
5. **Preparare Oggetti e Incantesimi:** mescolare separatamente le carte Oggetto Comune, Oggetto Unico, Incantesimo e Alleato e disporre i rispettivi mazzi accanto al mazzo di Avventura.
6. **Preparare i Segnalini:** separare i segnalini Segno degli Antichi, Sventura, Salute, Sanità, Indizio e formare dei mucchietti disponendoli in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.
7. **Distribuire gli Investigatori:** ogni giocatore pesca a caso una carta Investigatore (in alternativa ogni giocatore può scegliere la carta che preferisce, a patto che tutti siano d'accordo prima di iniziare la partita). Poi ogni giocatore prende l'indicatore corrispondente, il numero di segnalini Salute e Sanità indicati sulla sua carta Investigatore, oltre le eventuali carte Oggetto e segnalini Indizio indicati sulla carta Investigatore sotto la dicitura "Oggetti Iniziali". Infine, ogni giocatore posiziona il suo indicatore Investigatore sulla Scheda di Ingresso.
8. **Scegliere il Primo Giocatore:** si sceglie il giocatore che svolgerà il primo turno mescolando gli indicatori Investigatore che sono stati scelti per la partita ed estraendone uno a caso.
9. **Risolvere la Carta dei Miti Iniziale:** il primo giocatore mescola il mazzo dei Miti e lo mette accanto al mazzo di Avventura. Poi pesca una carta dei Miti, la colloca a faccia in su accanto al mazzo dei Miti e risolve i suoi effetti immediati (vedi "Carte dei Miti", a pag. 15). Se una carta dei Miti mostra l'icona di un dado bloccato, si mette il dado appropriato su quella carta. (Vedi "Dadi Bloccati", a pag. 12.)

La Regola d'Oro

Se il testo di una carta o di un indicatore Mostro è in conflitto con le regole di questo fascicolo, la carta o l'indicatore ha sempre la precedenza.

Condividere le Informazioni

Dato che Il Segno degli Antichi è un gioco collaborativo, la condivisione delle informazioni tra i giocatori è vitale. Ogni giocatore è incoraggiato a dare consigli ai suoi compagni di squadra, a pianificare i turni accordandosi con gli altri e a discutere liberamente le strategie generali della partita.

IL GRANDE ANTICO

Prima di iniziare la partita, i giocatori devono leggere il testo della carta Grande Antico che hanno pescato. Questo testo contiene importanti informazioni sul Grande Antico in questione, come il numero di Segni degli Antichi richiesti per bandirlo, la sua capacità di attacco (usata durante il combattimento contro il Grande Antico) e varie altre informazioni esclusive a quella particolare entità.

ANATOMIA DI UNA CARTA GRANDE ANTICO



1. **Nome:** l'orrendo nome del Grande Antico.
2. **Prova di Combattimento:** la prova che gli Investigatori devono completare al fine di rimuovere un segnalino Sventura quando combattono contro il Grande Antico.
3. **Soglia di Segni degli Antichi:** il numero di Segni degli Antichi necessari per sconfiggere il Grande Antico.
- 4a. **Percorso di Sventura:** nel corso del gioco, su questa pista vengono collocati i segnalini Sventura. Quando ogni spazio del percorso è occupato da un segnalino Sventura, il Grande Antico si sveglia.
- 4b. **Icona dei Segnalini Sventura:** lo spazio su cui va collocato un segnalino Sventura.
- 4c. **Icona Mostro:** quando un segnalino Sventura viene collocato su questo spazio, appare un mostro.
5. **Capacità Speciale:** un effetto di gioco unico che si applica a qualsiasi partita in cui viene usata questa carta Grande Antico.
6. **Attacco:** l'effetto di gioco che si verifica quando scocca la mezzanotte durante una battaglia contro il Grande Antico.

IL TURNO DI UN GIOCATORE

Una partita a *Il Segno degli Antichi* si svolge a turni, a cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario intorno al tavolo.

Il turno di un giocatore consiste delle seguenti tre fasi, che si svolgono nell'ordine indicato:

1. **Fase di Movimento:** il giocatore può muovere il suo indicatore Investigatore su una carta Avventura, su una carta Avventura Ultraterrena o sulla Scheda di Ingresso. Il giocatore può anche scegliere di rimanere dove si trova.

2. **Fase di Risoluzione:** se il giocatore occupa una carta Avventura o Avventura Ultraterrena, tenta di risolverla effettuando un tiro dei dadi per completare le prove specificate dalla carta su cui si trova. Se si trova sulla Scheda di Ingresso, svolge una delle attività indicate sulla scheda.

3. **Fase dell'Orologio:** il giocatore porta avanti di tre ore la lancetta dell'orologio.

Dopo che ha spostato la lancetta dell'orologio, il turno del giocatore finisce e inizia quello del giocatore successivo.

Le seguenti sezioni descrivono in maggiori dettagli ciascuna fase del turno.

ANATOMIA DELLE CARTE AVVENTURA



1. **Trofei:** il numero di trofei conferiti da questa carta Avventura dopo la sua risoluzione.
2. **Titolo:** il titolo dell'avventura.
3. **Testo Descrittivo:** il racconto che fa da background all'avventura. Questo testo non ha effetti sullo svolgimento del gioco.
4. **Freccia dell'Ordine:** se sulla carta Avventura appare una freccia, le prove devono essere completate consecutivamente dall'alto verso il basso.
5. **Effetto di Terrore:** l'effetto di gioco che si verifica se una prova non viene completata dopo che è stato tirato un risultato di terrore.

6. **Icona Dado Bloccato:** questa icona blocca un dado, impedendone l'uso al fine di completare le prove.
7. **Prova:** una serie di simboli che l'investigatore deve tirare nell'ordine specificato al fine di risolvere la carta Avventura.
8. **Prova Mostro:** l'area in cui i giocatori devono collocare gli indicatori Mostro che pescano.
9. **Penalità:** le penalità subite da un investigatore nel caso fallisca la carta Avventura.
10. **Ricompense:** le ricompense che un investigatore riceve se risolve con successo la carta Avventura.

FASE DI MOVIMENTO

Durante questa fase il giocatore muove il suo investigatore, spostandone il relativo indicatore sopra la carta su cui vuole muoversi. Un giocatore può muoversi su qualsiasi carta Avventura o Avventura Ultraterrena attualmente a faccia in su nell'area di gioco, oppure sulla Scheda di Ingresso. In alternativa, il giocatore può scegliere di rimanere dove si trova.

Dopo che il giocatore ha mosso il suo indicatore Investigatore (o è rimasto intenzionalmente dove si trovava), la sua fase di Movimento termina e si passa alla fase di Risoluzione.

FASE DI RISOLUZIONE

Durante questa fase il giocatore interagisce con il luogo in cui si trova il suo investigatore: una carta Avventura, una carta Avventura Ultraterrena o la Scheda di Ingresso.

Dopo che il giocatore ha risolto un'avventura, ha scartato il suo ultimo dado a causa di un tiro fallito o ha eseguito un'azione all'Ingresso, la sua fase di Risoluzione termina e si passa alla fase dell'Orologio.

AVVENTURE E AVVENTURE ULTRATERRENE

Per risolvere una carta Avventura o una carta Avventura Ultraterrena, il giocatore deve completare tutte le prove indicate sulla carta usando i risultati dei suoi tiri di dadi. Risolvere le avventure è il metodo primario per ottenere i Segni degli Antichi e imprigionare il Grande Antico fuori dalla realtà, vincendo conseguentemente la partita.

Ordine delle Prove

Il giocatore può completare le prove di un'avventura nell'ordine che preferisce, a meno che sulla carta non appaia un'icona con la freccia a sinistra delle prove. Se questa freccia è presente, il giocatore deve completare le prove una dopo l'altra e dall'alto verso il basso.



Prove

Ogni carta Avventura o Avventura Ultraterrena contiene una o più file orizzontali di simboli. Ognuna di queste file rappresenta una **PROVA** che deve essere completata al fine di risolvere l'avventura.

Ogni simbolo rappresenta un **REQUISITO** necessario per completare la prova:



Una somma di risultati indagine uguale o superiore alla cifra indicata sul simbolo.



Un risultato di "conoscenza" nel tiro dei dadi.



Un risultato di "pericolo" nel tiro dei dadi.



Un risultato di "terrore" nel tiro dei dadi.



Un risultato misto nel tiro dei dadi. Entrambi i risultati indicati possono soddisfare il requisito.



Quando tutti i requisiti di questa prova sono stati soddisfatti, il giocatore attivo deve spostare in avanti le lancette dell'Orologio per completarla (per ulteriori dettagli vedi "Fase dell'Orologio", a pag. 10).



Quando tutti i requisiti di questa prova sono stati soddisfatti, il giocatore attivo riduce la propria Sanità del numero indicato sul simbolo per completarla.



Quando tutti i requisiti di questa prova sono stati soddisfatti, il giocatore attivo riduce la propria Salute del numero indicato sul simbolo per completarla.

Nota: qualora la soddisfazione dei requisiti di una prova dovesse portare a zero la Salute o la Sanità di un investigatore, il suo giocatore **non può** tentare di risolvere quella prova.

Tirare i Dadi

Il giocatore inizia un'avventura tirando i dadi nella sua riserva. All'inizio di un'avventura, la riserva di dadi contiene tutti i sei dadi verdi (a meno che non sia modificata da qualche altro effetto; vedi "Dadi Bloccati" e "Oggetti", a pag. 12). Dopo avere tirato i dadi, il giocatore confronta i suoi risultati con i requisiti delle prove dell'avventura.

Ciascuna faccia di un dado verde presenta un simbolo diverso:



1 Investigazione



2 Investigazioni



3 Investigazioni



Conoscenza



Pericolo



Terrore

Completare le Prove

Se i risultati dei dadi di un giocatore possono soddisfare i requisiti di una prova, il giocatore può prendere quei dadi e assegnarli alla prova per indicare il suo completamento. I dadi assegnati non si considerano più parte della riserva per il resto della fase di Risoluzione.

Se una prova richiede a un investigatore di perdere Sanità o Salute, o lo costringe a spostare in avanti le lancette dell'orologio, il giocatore applica tali effetti in questo momento.

Perdere Salute e Sanità

Prove, penalità di avventura e altri effetti possono obbligare un giocatore a perdere Salute, Sanità o entrambe. Quando tali effetti entrano in gioco, il giocatore deve togliere dalla sua carta Investigatore il numero indicato di segnalini e rimetterli sul tavolo nelle relative pile.

Un giocatore può completare **soltanto una prova per ogni tiro**, anche se tale tiro contiene risultati che gli consentirebbero di completarne più di una.

Se sulla carta Avventura vi sono ancora delle prove non risolte, il giocatore continua a tirare i dadi che gli restano per completarle, finché non fallisce l'avventura (vedi "Tiri Falliti", di seguito) o finché non la risolve (vedi "Risolvere un'Avventura", a pag. 9).

Tiri Falliti

Se il giocatore non può o non vuole usare i risultati dei suoi dadi per soddisfare i requisiti di una prova qualsiasi, il tiro è considerato un **TIRO FALLITO**. Il giocatore deve scartare un dado a sua scelta dalla riserva e tirare i dadi rimanenti in un nuovo tentativo di completare una prova. I dadi scartati non fanno più parte della riserva per il resto della fase di Risoluzione.

ESEMPIO DI COMPLETAMENTO DI UNA PROVA

Durante la sua fase di Risoluzione, un giocatore tenta di risolvere una carta Avventura. Tira i sei dadi verdi e ottiene i seguenti risultati:



Poi confronta i risultati alle prove indicate sulla carta Avventura.



Con questi risultati, il giocatore potrebbe completare entrambe le prove. Sceglie la seconda, collocando i dadi sopra i requisiti corrispondenti.



Anche se la prova richiede solo 3 risultati investigazione, per il giocatore è stato necessario usare un totale di 4 investigazioni per soddisfare i requisiti della prova. Non si tiene conto del risultato investigazione in eccesso. Successivamente il giocatore può tirare di nuovo i tre dadi verdi che gli restano per tentare di completare l'altra prova.

Affrontare le Avventure con Efficienza

Può capitare che un giocatore si accorga che i risultati ottenuti potrebbero completare una prova, ma così facendo sarebbe costretto a usare molti dei suoi dadi e ridurre le sue probabilità di completare le altre prove dell'avventura. Se lo desidera, il giocatore può decidere di non completare una prova dichiarando fallito il suo tiro. Scarta un dado e tira i dadi rimanenti nella sua riserva nel tentativo di completare le prove in modo più efficiente.

Se un tiro fallito costringe il giocatore a scartare il suo ultimo dado, egli fallisce l'avventura e ne subisce le **PENALITÀ** (vedi "Ricompense e Penalità", a destra).

Dopo avere fallito un'avventura, il giocatore rimette nella riserva tutti i dadi che aveva assegnato alle prove completate.

Nota: il giocatore può scegliere spontaneamente di fallire l'avventura in qualsiasi momento.

Effetti Terrore

Quando un giocatore non riesce a completare una prova e almeno uno dei dadi che ha tirato produce un risultato di terrore (☠), si risolvono tutti gli effetti Terrore specificati sulla carta Avventura e su qualsiasi carta dei Miti attualmente in gioco (vedi "Carte dei Miti", a pag. 15). Gli effetti Terrore si verificano prima di scartare un dado a causa di un tiro fallito.

ESEMPIO DI EFFETTO TERRORE



Dopo avere completato la prima prova su questa carta Avventura, il giocatore tira i quattro dadi verdi che gli rimangono per tentare di completare la prova successiva. Ottiene i seguenti risultati:



Il giocatore non ha ottenuto tutti i risultati necessari per completare la prova rimanente, perciò fallisce questo tiro. Un tiro fallito con un risultato di terrore scatena l'effetto Terrore sulla carta, che in questo caso dice "Perdi 1 Sanità". Il giocatore toglie un segnalino Sanità dalla sua carta Investigatore e lo rimette nella pila. Ora deve scartare un dado e può tentare nuovamente di risolvere la prova.

Risolvere un'Avventura

Quando tutte le prove sulla carta Avventura sono state completate, il giocatore ha risolto con successo quell'avventura. Rimette sulla Scheda di Ingresso tutti gli indicatori Investigatore presenti sulla carta. Rimette inoltre nella riserva dei dadi tutti i dadi assegnati.

Il giocatore mette la carta Avventura che ha risolto nella propria area di gioco, pesca la prima carta del mazzo di Avventura e la colloca nello spazio lasciato vuoto dalla carta Avventura risolta. Subito dopo riceve le ricompense dell'avventura (vedi "Ricompense e Penalità", a destra).

Ricompense e Penalità

Se un giocatore risolve con successo una carta Avventura, riceve le ricompense mostrate nell'area in basso a destra sulla carta.

Se fallisce una carta Avventura, subisce le penalità mostrate nell'area in basso a sinistra sulla carta.



Esempio di penalità.



Esempio di ricompense.



Oggetto Comune: per ognuna di queste icone, il giocatore pesca una carta dal mazzo degli Oggetti Comuni.



Oggetto Unico: per ognuna di queste icone, il giocatore pesca una carta dal mazzo degli Oggetti Unici.



Incantesimo: per ognuna di queste icone, il giocatore pesca una carta dal mazzo degli Incantesimi.



Indizio: per ognuna di queste icone, il giocatore ottiene un segnalino Indizio.



Alleato: per ognuna di queste icone, il giocatore pesca una carta dal mazzo degli Alleati.



Segno degli Antichi: per ognuna di queste icone, il giocatore colloca un segnalino Segno degli Antichi vicino alla carta del Grande Antico. Se il numero totale di segnalini Segno degli Antichi vicini alla carta è uguale o superiore alla Soglia di Segni degli Antichi del Grande Antico (vedi "Anatomia di una carta Grande Antico", a pag. 5), gli investigatori vincono la partita.



Portale: per ognuna di queste icone, il giocatore pesca la prima carta del mazzo Avventura Ultraterrena e la mette a faccia in su sotto alle sei normali carte Avventura (vedi "Carte Avventura Ultraterrena", a pag. 10).



Sanità: per ognuna di queste icone, il giocatore perde 1 Sanità.



Salute: per ognuna di queste icone, il giocatore perde 1 Salute.



Mostro: per ognuna di queste icone, appare un mostro (vedi "Mostri", a pag. 16).



Sventura: per ognuna di queste icone, il giocatore deve aggiungere un segnalino sventura al percorso di Sventura del Grande Antico (vedi "Il Percorso di Sventura", a pag. 15).

Dopo che il giocatore ha ricevuto la ricompensa o ha subito la penalità della carta Avventura, procede con la fase dell'Orologio (vedi "Fase dell'Orologio", a pag. 10).

Carte Avventura Ultraterrena

Le carte Avventura Ultraterrena sono un tipo speciale di carta Avventura e rappresentano portali verso altre dimensioni. Queste carte entrano in gioco solo come conseguenza di una ricompensa "portale". Quando una carta Avventura Ultraterrena entra in gioco, viene collocata sotto le sei normali carte Avventura. Un numero qualsiasi di carte Avventura Ultraterrena può essere in gioco nello stesso momento, ma queste carte non vengono rimpiazzate una volta risolte.

LA SCHEDA DI INGRESSO

Se il giocatore si trova sulla Scheda di Ingresso, sceglie una delle azioni indicate sulla scheda e la risolve.

- **Ricevere pronto soccorso:** il giocatore sceglie di fare **una** (e solo una) delle seguenti cose:
 - Recuperare 1 Salute o 1 Sanità gratuitamente.
 - Pagare 2 trofei per recuperare tutta la sua Salute o Sanità.
 - Pagare 4 trofei per recuperare tutta la sua Salute e tutta la sua Sanità.
- **Cercare tra gli Oggetti Smarriti:** il giocatore tira un dado verde e consulta la tabella sulla Scheda di Ingresso. I giocatori non possono utilizzare gli oggetti o le capacità dei loro investigatori per influenzare questo tiro.
- **Acquistare un Souvenir:** il giocatore spende alcuni dei suoi trofei per acquistare **uno** (e solo uno) degli oggetti elencati (Vedi "Trofei", di seguito). Il giocatore può acquistare soltanto un souvenir per turno, anche se dispone di abbastanza trofei per comprarne diversi.

Trofei

I **TROFEI** sono la valuta de *Il Segno degli Antichi*. Il giocatore può spendere trofei per acquistare merci e servizi all'Ingresso, e alcuni effetti di gioco costringono i giocatori a perdere i trofei che hanno ricevuto

Ogni carta Avventura, carta Avventura Ultraterrena e indicatore Mostro ha un valore in trofei. Quando un giocatore risolve con successo una carta o un indicatore Mostro, lo colloca nella sua area di gioco e aggiunge il suo valore in trofei ai trofei che ha già accumulato. Durante i futuri turni della partita potrà spendere questi trofei mentre si trova sulla Scheda di Ingresso oppure perderli fortuitamente come conseguenza del fallimento di un'avventura.

Quando spende trofei, il giocatore può usare una combinazione a piacere di carte, indicatori Mostro o entrambi. Dopo avere speso i trofei, deve mettere le carte a faccia in giù in fondo ai rispettivi mazzi e rimettere gli indicatori Mostro nella tazza dei mostri.

Un giocatore può essere costretto a spendere una carta del valore di due



Una carta
Avventura che vale
2 trofei.



Un indicatore
Mostro che vale
1 trofeo.

o più trofei a causa di un effetto che costa soltanto un trofeo. Quando spendono o perdono trofei, i giocatori non ricevono il "resto" e perdono qualunque valore di trofei in eccesso al prezzo specificato.

FASE DELL'OROLOGIO

Il giocatore attivo sposta in senso orario di tre ore la lancetta dell'Orologio.

Dato che la lancetta parte da mezzanotte e viene sempre spostata in incrementi di tre ore potrà indicare soltanto le "III", le "VI", le "IX" o le "XII".

Quando la lancetta si muove sulle "XII" (mezzanotte), la mezzanotte scocca **dopo** la fine della fase dell'Orologio del giocatore attivo. Il giocatore pesca una nuova carta dei Miti e risolve diversi effetti di gioco (vedi "Mezzanotte", a pag. 15).

Dopo che il giocatore attivo ha spostato la lancetta, il suo turno finisce e inizia quello del giocatore successivo.



Non Ci Sono Abbastanza Ore in un Giorno...

Ogni volta che la lancetta arriva sulle "XII", scocca la mezzanotte. Ne *Il Segno degli Antichi* non esiste il "mezzogiorno", perché anche gli investigatori hanno bisogno di dormire e lasciano il museo durante le ore di apertura al pubblico.

CUSTODIRE I RISULTATI DEI DADI

Mentre tenta di risolvere un'avventura, un giocatore ha a disposizione vari modi per **CUSTODIRE** un particolare risultato dei dadi, come **FOCALIZZARE**, **CHIEDERE AIUTO** e lanciare incantesimi. I giocatori possono "conservare" i risultati dei dadi custoditi per farne uso più tardi. Le seguenti sezioni descrivono queste azioni nei dettagli.

FOCALIZZARE

Dopo un tiro fallito, il giocatore può focalizzare un dado. Per focalizzarlo, il giocatore deve innanzi tutto scartare un dado a causa del tiro fallito; successivamente sceglie uno dei dadi che ha appena tirato. **Senza cambiare il risultato**, colloca quel dado sull'indicatore del suo Investigatore.

Un dado focalizzato non fa parte della riserva, ma il giocatore può utilizzare il suo risultato in seguito, per soddisfare il requisito di una prova tentata più tardi nello stesso turno. Per usare un dado focalizzato al fine di completare una prova, deve semplicemente rimuoverlo dal suo indicatore Investigatore e assegnarlo al requisito che desidera soddisfare, insieme agli altri dadi che deve assegnare per completare la prova.

Alla fine della fase di Risoluzione, il giocatore rimette nella riserva tutti i dadi focalizzati che non ha usato.

Nota: un giocatore può focalizzare solo dopo un tiro fallito, e può farlo soltanto una volta durante ogni suo turno.

ESEMPIO DI FOCALIZZAZIONE



Mentre tenta di completare la prova qui sopra, il giocatore tira i dadi e ottiene i seguenti risultati:



Con questo tiro il giocatore non è in grado di completare la prova. (1) Per tirare di nuovo, deve innanzi tutto scartare un dado. (2) Successivamente decide di focalizzare il dado con il risultato "conoscenza" collocandolo sul suo indicatore Investigatore. Esegue il tiro dei dadi che gli restano e ottiene i seguenti risultati:



Grazie a questo tiro e al dado precedentemente focalizzato, il giocatore è in grado di completare la prova.

CHIEDERE AIUTO

Dopo un tiro fallito, il giocatore può **CHIEDERE AIUTO** a un altro giocatore il cui Investigatore si trovi sulla stessa carta.

Per ricevere aiuto, il giocatore deve innanzi tutto scartare un dado a causa del tiro fallito. Successivamente chiede aiuto al giocatore di **uno** degli altri investigatori attualmente presenti sulla stessa carta. Se quel giocatore acconsente ad aiutarlo, il giocatore attivo sceglie un dado tra quelli restanti nella sua riserva. **Senza cambiare il risultato**, lo colloca sull'indicatore Investigatore del giocatore che gli presta assistenza.

Questo dado funziona ora come un dado focalizzato e il giocatore può assegnarlo al requisito che desidera soddisfare, insieme agli altri dadi che deve assegnare per completare la prova. Tuttavia, se il giocatore fallisce un'avventura mentre un altro giocatore lo sta aiutando, il giocatore che presta assistenza è **obbligato** a perdere 1 Sanità o 1 Salute a sua scelta.

Il giocatore può chiedere aiuto solo una volta per tiro, ma può chiedere ulteriore aiuto ad altri investigatori presenti su quella carta durante i tiri successivi.

Ogni investigatore può prestare aiuto soltanto una volta per turno.

ESEMPIO DI AIUTO



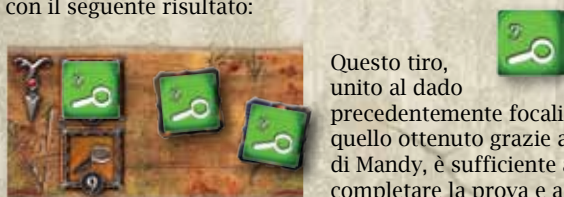
Mandy Thompson ha fallito la carta Avventura mostrata sopra, perciò il suo indicatore Investigatore rimane sulla carta. Ora è il turno di Bob Jenkins. Durante il suo primo tiro, Bob completa la prima prova in alto. Ora prosegue con il secondo tiro e ottiene i seguenti risultati:



Non è in grado di completare la prova, perciò fallisce il tiro. (1) Innanzi tutto scarta un dado. (2) Successivamente sceglie di focalizzare il dado con 3 investigazioni, collocandolo sul suo indicatore Investigatore. Poi tira i dadi che gli restano e ottiene i seguenti risultati:



Anche in questo caso non è in grado di completare la prova e fallisce il tiro. (3) Scarta un altro dado e chiede a Mandy Thompson di aiutarlo. (4) Mandy acconsente, perciò Bob colloca il dado con 3 investigazioni sull'indicatore di Mandy. Nella riserva di Bob è rimasto soltanto un dado, che il giocatore tira con il seguente risultato:



Questo tiro, unito al dado precedentemente focalizzato e a quello ottenuto grazie all'aiuto di Mandy, è sufficiente a completare la prova e a risolvere la carta Avventura.

Alla fine della fase di Risoluzione, il giocatore rimette nella riserva tutti i dadi custoditi che non ha utilizzato.

Nota: dopo ogni tiro fallito, un giocatore può scegliere di focalizzare oppure chiedere aiuto; **non può fare entrambe le cose.** Tuttavia, se un giocatore ha già focalizzato un dado, può chiedere aiuto nei tiri successivi o viceversa.

DADI BLOCCATI

Alcune carte Avventura, carte dei Miti e indicatori Mostro riportano una icona del dado bloccato. Quando una carta o un indicatore con questa icona entra in gioco, i giocatori devono subito collocare sull'icona un dado del colore corrispondente, anche se quel dado si trova attualmente su una carta Incantesimo o su indicatore Investigatore.

I dadi bloccati non possono essere utilizzati nella riserva di dadi fino a quando non vengono liberati dai loro blocchi.

LIBERARE I DADI BLOCCATI

Per liberare un dado bloccato è necessario risolvere la carta o l'effetto che lo blocca.

Ad esempio, se un dado è stato bloccato da una prova o da una carta Avventura o Avventura Ultraterrena, un giocatore dovrà risolvere quella carta per liberare il dado. Se un dado viene bloccato da una carta dei Miti, resta bloccato fino a quando non viene pescata una nuova carta dei Miti a mezzanotte (vedi "Mezzanotte", a pag. 15). Se un dado viene bloccato da un indicatore Mostro, un giocatore deve sconfiggere quel mostro per liberarlo (vedi "Mostri", a pag. 16).

Risolvere Blocchi Molteplici

È possibile che un dado risulti bloccato da più di un effetto.

Ad esempio, se vi sono in gioco due effetti che bloccano il dado giallo, i blocchi vanno risolti nell'ordine in cui sono stati effettuati: quando il dado giallo è stato liberato dal primo blocco, viene collocato sul secondo blocco. Dopo che il dado è stato liberato dal secondo blocco, i giocatori possono aggiungerlo alla loro riserva di dadi dopo avere usato un Oggetto Comune che permetta loro di aggiungerlo alla riserva.

Capacità dei Personaggi e Dadi Bloccati

Diversi personaggi, come Gloria Goldberg e Jenny Barnes, possiedono capacità speciali che consentono loro di usare dadi aggiuntivi nel corso delle avventure. Per quanto potenti, queste capacità non consentono tuttavia di tirare dadi bloccati né di liberarli dai loro blocchi. Solo la capacità di Sorella Mary le consente di liberare i dadi bloccati.

INDIZI, OGGETTI, INCANTESIMI E ALLEATI

Durante la partita, i giocatori possono ottenere oggetti, indizi e alleati in grado di assisterli. Questa sezione descrive tali aiuti nei particolari.

INDIZI

Quando tenta di risolvere un'avventura durante il suo turno, un giocatore può spendere segnalini Indizio per ripetere il tiro di alcuni dei suoi dadi nel tentativo di completare le prove in maniera più efficace.

Dopo un tiro, se il giocatore non è soddisfatto dei risultati ottenuti, può spendere uno dei suoi segnalini Indizio per tirare nuovamente **uno, alcuni o tutti** i dadi. Può avvalersi di questa facoltà fino a quando gli restano dei segnalini Indizio da spendere. I segnalini spesi vengono rimessi nella pila degli Indizi.

OGGETTI

Gli oggetti comuni e unici conferiscono al giocatore numerosi vantaggi durante un'avventura, ad esempio facendogli recuperare Salute o Sanità o aggiungendo dei dadi alla sua riserva. Queste informazioni sono riportate sulla carta che raffigura l'oggetto. Dopo avere utilizzato un oggetto, il giocatore rimette la carta a faccia in giù in fondo al mazzo corrispondente.

Recuperare Sanità e Salute

Alcune carte permettono a un investigatore di recuperare Sanità o Salute. Il giocatore può usarne una durante il suo turno nel momento indicato sulla carta. Per farlo, prende il numero specificato di segnalini Sanità o Salute dalla pila corrispondente, lo colloca sulla sua carta Investigatore e rimette la carta a faccia in giù in fondo al suo mazzo.

Nota: un investigatore non può recuperare più Salute o Sanità della quantità massima specificata sulla sua carta.

Aggiungere Dadi alla Riserva

Le carte Oggetto Comune mostrano spesso l'icona di un dado giallo. Durante il suo turno, un giocatore può scartare uno di questi oggetti per aggiungere il dado giallo alla sua riserva. Il dado giallo è identico a un dado verde, a parte il fatto che ha una faccia "4 investigazioni" al posto di una faccia terrore.

Le carte Oggetto Unico mostrano spesso l'icona di un dado rosso. Durante il suo turno, un giocatore può scartare uno di questi oggetti per aggiungere il dado rosso alla sua riserva. Il dado rosso è identico al dado giallo, ma ha una faccia jolly al posto della faccia "1 investigazione". Un risultato jolly può essere usato come risultato di 4 investigazioni, una conoscenza, un pericolo o un terrore.

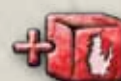
Un dado aggiunto alla riserva resta nella riserva fino a quando il giocatore lo usa per completare una prova o lo scarta dopo un tiro fallito. A meno che i dadi non siano bloccati o custoditi da un incantesimo, alla fine della sua fase di Risoluzione il giocatore rimette sul tavolo qualsiasi dado conferito da oggetti comuni o unici.



Icona del Dado Giallo



4 Investigazioni



Icona del Dado Rosso



Jolly

Usare Oggetti, Indizi, Incantesimi e Alleati

Un giocatore può utilizzare i suoi oggetti, indizi, incantesimi e alleati solo durante il **proprio** turno; non può usarli durante il turno di un altro giocatore. **Qualunque** giocatore può invece usare un dado custodito da un incantesimo durante il turno di **qualsiasi** giocatore.

Nota: se un giocatore scarta un dado giallo o rosso, non può aggiungerlo alla sua riserva una seconda volta durante quello stesso turno.

INCANTESIMI

Analogamente agli oggetti, gli incantesimi offrono svariati vantaggi durante un'avventura, come custodire i dadi per utilizzarli in un secondo momento o ripristinare la Sanità o la Salute di un investigatore (vedi "Recuperare Sanità e Salute", a pag. 12).

Custodire i Dadi Tramite gli Incantesimi

Molti incantesimi consentono a un giocatore di custodire il risultato di un dado per utilizzarlo più tardi. Questi incantesimi sono caratterizzati dall'icona di custodia.



Per lanciare uno di questi incantesimi, il giocatore piazza la carta a faccia in su di fronte sé durante il proprio turno. Poi sceglie un dado tra quelli che ha tirato. **Senza cambiare il risultato**, colloca quel dado sopra l'icona sulla carta Incantesimo.

Quando un dado viene custodito su una carta Incantesimo, vi rimane finché un giocatore qualsiasi sceglie di usarlo per completare una prova, lo rimuove dalla carta per tirarlo (vedi "Rimuovere i Dadi Custoditi", a pag. 14) o fino a quando un altro effetto non blocca quel dado (vedi "Dadi Bloccati", a pag. 12). Per gli incantesimi capaci di custodire più dadi, il giocatore può toglierli dalla carta uno alla volta oppure tutti insieme.

Quando tutti i dadi su una carta Incantesimo sono stati rimossi, il giocatore rimette la carta a faccia in giù in fondo al suo mazzo.

Nota: non si possono piazzare nuovi dadi sulla carta Incantesimo in sostituzione di quelli rimossi.



ESEMPIO: LANCIARE UN INCANTESIMO DI CUSTODIA



Dopo avere completato la prova in alto, il giocatore tira i dadi e ottiene i seguenti risultati:



Con questo tiro può facilmente completare la prova in basso. Tuttavia, sa che il risultato "terrore" potrebbe tornargli utile più tardi. (1) Sceglie perciò di custodire quel dado giocando una carta Incantesimo.



Durante il turno successivo, un altro giocatore tenta di risolvere la seguente carta Avventura:



Uno dei dadi verdi è custodito da un incantesimo. Il giocatore sceglie di lasciarlo sull'incantesimo, perciò tira gli altri cinque dadi verdi e ottiene i seguenti risultati:



Con questo tiro da solo non è in grado di completare alcuna prova. Tuttavia, può utilizzare il dado con il risultato "terrore" custodito sull'incantesimo.



(2) Piazza perciò il dado con il risultato "pericolo" e (3) quello custodito con il risultato "terrore" sulla carta Avventura al fine di completare la prova.

ANATOMIA DI UNA CARTA INVESTIGATORE



- 1. Nome:** il nome e la professione dell'investigatore.
- 2. Sanità Massima:** il quantitativo di Sanità con cui l'investigatore inizia il gioco. Un investigatore non può mai avere più Sanità del suo massimo.
- 3. Salute Massima:** il quantitativo di Salute con cui l'investigatore inizia il gioco. Un investigatore non può mai avere più Salute del suo massimo.
- 4. Capacità Speciale:** una capacità esclusiva che può essere usata dal giocatore che controlla questo investigatore.
- 5. Oggetti Iniziali:** la lista degli oggetti con cui l'investigatore inizia il gioco (vedi "Ricompense e Penalità", a pag. 9).

Rimuovere i Dadi Custoditi

I dadi custoditi focalizzando o aiutando possono essere rimossi solo dal giocatore che li ha custoditi, e ritornano nella riserva di dadi alla fine della sua fase di Risoluzione. I dadi custoditi da un incantesimo possono invece essere rimossi da qualsiasi giocatore durante il suo turno ed essere utilizzati in un tiro.

ALLEATI

Alcune ricompense consentono al giocatore di pescare una carta Alleato. Quando il giocatore pesca una di queste carte, la colloca immediatamente a faccia in su nella sua area di gioco. Gli alleati rimangono in gioco finché non terminano i loro effetti, come specificato nel testo delle loro carte.

La capacità di un alleato può essere utilizzata solo dal giocatore che ha pescato la sua carta.

FINIRE DIVORATI

Se in qualsiasi momento la Sanità, Salute o entrambe di un investigatore si riducono a 0 o meno, l'investigatore è **divorato**.

Quando un investigatore è **divorato**, si aggiunge 1 segnalino al percorso di Sventura e si rimettono nella scatola la carta Investigatore e l'indicatore corrispondente. Poi si prendono tutti gli oggetti, gli Alleati e qualsiasi carta Avventura che l'investigatore aveva ottenuto come trofeo e si rimettono a faccia in giù in fondo ai rispettivi mazzi. Gli indicatori Mostro che aveva ottenuto come trofei si rimettono nella tazza dei mostri, mentre i suoi segnalini Indizio ritornano alla pila degli Indizi.

A questo punto il giocatore sceglie un nuovo investigatore e riceve gli oggetti iniziali specificati sulla carta. Il nuovo investigatore inizia al massimo della propria Salute e Sanità, e il giocatore può cominciare a usarlo al suo turno successivo.

Se non rimangono investigatori tra cui scegliere, il giocatore è eliminato dalla partita.

Se l'investigatore di un giocatore finisce divorato **durante il suo turno**, il giocatore passa immediatamente alla fase dell'Orologio e poi sceglie il suo nuovo investigatore.

Se il Grande Antico si risveglia come risultato di un investigatore che finisce **divorato**, il suo giocatore viene eliminato dalla partita. Durante la battaglia contro il Grande Antico l'orologio avanza come se il turno di quel giocatore si fosse verificato.



REGOLE SUPPLEMENTARI

Questa sezione comprende altre regole importanti non descritte in precedenza.

CAPACITÀ DEGLI INVESTIGATORI

Ogni investigatore possiede una capacità speciale che può concedere al giocatore la facoltà di aggiungere dadi ai suoi tiri, alterare i risultati dei dadi o qualche altro beneficio durante la partita.

Le capacità di alcuni investigatori possono essere usate “una volta per tiro”. Ciò significa che il giocatore può avvalersi di quella capacità solo una volta per ogni nuovo tiro che effettua durante un'avventura. La ripetizione di un tiro si considera parte del tiro originale, perciò il giocatore non può impiegare la capacità del proprio investigatore durante la ripetizione di un tiro se l'ha già utilizzata in quello originale.

Le capacità di alcuni investigatori possono essere usate “una volta al giorno”. Ciò significa che dopo che il giocatore ha usato la capacità, non può utilizzarla di nuovo fino a quando non scocca la mezzanotte (vedi “Mezzanotte”, di seguito).

Nota: per assicurarsi di impiegare nel modo più proficuo la capacità del proprio personaggio, ogni giocatore dovrebbe leggere attentamente la relativa carta Investigatore.

MEZZANOTTE

Quando il turno di un giocatore finisce e l'orologio ha raggiunto o superato le “XII”, scocca la mezzanotte e i giocatori risolvono le seguenti fasi nell'ordine indicato:

1. Si risolvono gli effetti “A mezzanotte” presenti su tutte le carte in gioco, incluse le carte Avventura e Avventura Ultraterrena. Inoltre, si risolvono tutti gli effetti “Quando l'orologio batte la prossima mezzanotte...” presenti sulle carte dei Miti.
2. Si pesca una nuova carta dei Miti e si risolve il suo effetto immediato (vedi “Carte dei Miti”, di seguito). La carta dei Miti precedente si mette a faccia in giù in fondo al mazzo.
3. Le capacità “una volta al giorno” degli investigatori vengono ripristinate e possono essere usate di nuovo.

Nota: gli effetti “A mezzanotte” non si verificano durante il primo turno della partita.

CARTE DEI MITI

Ogni volta che scocca la mezzanotte, i giocatori pescano una nuova carta dei Miti e rimettono quella vecchia a faccia in giù in fondo al suo mazzo. Ogni carta dei Miti ha un **EFFETTO IMMEDIATO** e un **EFFETTO PERMANENTE**.

L'effetto immediato è stampato sulla metà superiore della carta e si verifica non appena la carta viene pescata. L'effetto permanente è invece stampato sulla metà inferiore della carta, e si applica fino a quando tale carta rimane sul tavolo a faccia in su.

Nota: alcune rare carte dei Miti hanno un effetto che permane anche dopo che è stata pescata una nuova carta dello stesso tipo.

ANATOMIA DI UNA CARTA DEI MITI



1. **Effetto Immediato:** l'effetto che si verifica non appena la carta viene pescata.
2. **Effetto Permanente:** l'effetto che si verifica fino a quando questa carta rimane sul tavolo a faccia in su.

IL PERCORSO DI SVENTURA

Il percorso di Sventura indica quanto è vicino il Grande Antico al suo risveglio nel Museo della Miskatonic University. Maggiore il numero di segnalini sul percorso di Sventura, più vicino è il Grande Antico al suo terrificante risveglio.

Le carte dei Miti, le penalità di avventura e altri effetti fanno spesso avanzare il percorso di Sventura. Quando le regole impongono ai giocatori di aggiungere un segnalino al percorso di Sventura, il giocatore attivo colloca un segnalino Sventura sul primo spazio del percorso che non sia già occupato da un segnalino. I segnalini si collocano a partire dall'angolo superiore sinistro del percorso di Sventura, riempiendo mano a mano ciascuna riga da sinistra a destra.

Gli spazi sul percorso di Sventura mostrano due tipi di icone: icone Sventura e icone Mostro. Dopo avere collocato un segnalino Sventura su uno spazio con una icona Mostro, un mostro appare nel museo (vedi “Mostri”, a pag. 16).



Una icona Sventura sul percorso di Sventura.



Una icona Mostro sul percorso di Sventura.

Quando un segnalino Sventura viene collocato sopra l'ultimo spazio del relativo percorso, il Grande Antico si sveglia e gli investigatori devono dargli battaglia (vedi “Svegliare il Grande Antico”, a pag. 18).

Se un giocatore piazza l'ultimo segnalino Sventura e ottiene allo stesso tempo l'ultimo Segno degli Antichi, il Grande Antico viene imprigionato fuori dalla realtà e gli investigatori vincono la partita.

MOSTRI

Ogni volta che un effetto di gioco dice che "appare un mostro", il giocatore attivo pesca un indicatore Mostro a caso dalla relativa tazza e lo colloca sopra una prova mostro.

Prove Mostro

Una prova mostro è una prova su una carta Avventura o Avventura Ultraterrena circondata del tutto o in parte da un bordo bianco. Quando un indicatore Mostro viene piazzato sopra una prova mostro, viene considerato un'altra prova che deve essere completata dai giocatori allo scopo di risolvere l'avventura.

Esistono tre tipi di prove mostro: vuota, totale e parziale.

- Una prova mostro vuota **non ha requisiti** specificati entro la cornice bianca. Quando un indicatore Mostro viene piazzato sopra una prova mostro vuota, aggiunge un'altra prova che deve essere completata allo scopo di risolvere quell'avventura.
- Una prova mostro totale mostra **tutti i suoi requisiti** circondati da un bordo bianco. Quando un indicatore Mostro è collocato su una prova mostro totale, sostituisce completamente quella prova sulla carta.
- Una prova mostro parziale mostra **alcuni dei suoi requisiti** non circondati dal bordo bianco. In questi casi l'indicatore Mostro viene piazzato a coprire soltanto quei requisiti che si trovano entro il bordo bianco. Quando un indicatore Mostro è collocato su una prova mostro parziale, sostituisce solamente i requisiti della prova che sono all'interno della cornice bianca.

Se appare un mostro e nell'area di gioco sono disponibili diverse prove mostro, il giocatore attivo decide su quale collocare l'indicatore Mostro.

Se non vi sono prove mostro disponibili, il giocatore attivo sceglie una qualsiasi carta Avventura o Avventura Ultraterrena e piazza l'indicatore Mostro sotto la prova più in basso della carta.

Nota: i giocatori devono distribuire gli indicatori Mostro nel modo più equo possibile. In altre parole, nessuna carta Avventura o Avventura Ultraterrena può ricevere un secondo mostro fino a quando tutte le carte Avventura o Avventura Ultraterrena non ne hanno ricevuto almeno uno.

Se un indicatore Mostro viene collocato sotto la prova in basso su una carta Avventura dotata di una freccia dell'ordine, l'indicatore Mostro diventa l'ultima prova di quell'avventura.

Se la ricompensa di un'avventura provoca l'apparizione di un mostro, il giocatore può piazzare il suo indicatore sulla carta Avventura che sta per essere pescata.

COLLOCAZIONE SU UNA PROVA MOSTRO VUOTA



Quando si piazza un indicatore Mostro su una prova mostro vuota, l'indicatore va a coprire completamente il bordo bianco come mostrato nell'immagine qui sotto.



Ora il giocatore deve completare la prova sull'indicatore Mostro **in aggiunta** all'altra prova stampata sulla carta Avventura.

COLLOCAZIONE SU UNA PROVA MOSTRO TOTALE



Quando si piazza un indicatore Mostro su una prova mostro totale, l'indicatore va a coprire completamente la prova come mostrato nell'immagine qui sotto.



Ora il giocatore deve completare la prova sull'indicatore Mostro **al posto** della prova rimasta coperta.

COMPLETARE UNA PROVA MOSTRO PARZIALE



Quando si piazza un indicatore Mostro su una prova mostro parziale, l'indicatore va a coprire **soltanto** i requisiti circondati dal bordo bianco, come mostrato nell'immagine qui sotto.



Per esempio, mentre tenta di risolvere la carta Avventura Ultraterrena qui sopra, il giocatore tira i dadi e ottiene i seguenti risultati:



Con questo tiro, il giocatore può completare la prova mostro come mostrato qui di seguito.



Poi il giocatore tenta di completare la seconda prova tirando i due dadi restanti, e ottiene i seguenti risultati:



Con questo tiro non è in grado di completare la seconda prova; tuttavia, anche se non ha risolto l'avventura, ha completato la prova mostro, perciò prende l'indicatore Mostro e lo colloca nella sua area di gioco con il valore di trofeo a faccia in su.

Completare le Prove Mostro

Un giocatore completa una prova mostro soddisfacendone i requisiti tramite i risultati del tiro dei dadi, esattamente come qualsiasi altra prova di avventura.

Se un giocatore completa una prova mostro, ottiene l'indicatore Mostro come trofeo **alla fine della sua fase di Risoluzione**, rimette i dadi eventualmente bloccati dal mostro accanto alla Scheda di Ingresso (a meno che non vi si applichino ulteriori blocchi) e segue le eventuali istruzioni indicate sulla parte posteriore dell'indicatore.

Se un giocatore completa una prova mostro ma non riesce a risolvere la carta Avventura o Avventura Ultraterrena su cui si trovava, riceve l'indicatore Mostro alla fine della sua fase di Risoluzione **prima** di subire le penalità per avere fallito la risoluzione della carta Avventura o Avventura Ultraterrena.

Completare una Prova Mostro Parziale

Un giocatore completa una prova mostro soddisfacendo i requisiti dell'indicatore Mostro e i requisiti della prova rimasti scoperti nella stessa fila.

Se un giocatore tira e ottiene risultati che soddisferebbero solo i requisiti dell'indicatore Mostro **senza completare l'intera prova**, non riesce a sconfiggere il mostro. L'indicatore Mostro resta dov'è fino a quando un giocatore non riesce a soddisfare l'intera fila di requisiti della prova.

Sconfiggere i mostri con oggetti e incantesimi

Alcuni oggetti o incantesimi dichiarano che il giocatore sconfigge un mostro. Quando usa un oggetto o lancia un incantesimo di questo tipo, il giocatore sceglie qualsiasi mostro in gioco e gira a faccia in giù il suo indicatore, ignorando tutte le sue prove.

Se l'indicatore del mostro si trova su una prova mostro parziale, i requisiti della prova rimasti scoperti devono ancora essere soddisfatti al fine di risolvere l'avventura.

Dopo avere risolto o fallito l'avventura, il giocatore raccoglie anche l'indicatore del mostro sconfitto alla fine della sua fase di Risoluzione.



SVEGLIARE IL GRANDE ANTICO

Quando un segnalino Sventura viene collocato sopra l'ultimo spazio del relativo percorso, il Grande Antico si sveglia. Subito dopo il risveglio del Grande Antico, la carta dei Miti attualmente in gioco viene scartata. I suoi effetti permanenti terminano immediatamente e qualsiasi dado eventualmente bloccato da essa viene liberato. Se vi sono dei dadi bloccati da carte Avventura, Avventura Ultraterrena o indicatori Mostro nel momento in cui il Grande Antico si sveglia, quei dadi vengono rimossi dal gioco. Poi si scartano dall'area di gioco tutte le carte Avventura, Avventura Ultraterrena e gli indicatori Mostro.

Di seguito giocatori spostano i loro indicatori Investigatore sulla carta del Grande Antico. A meno che il suo investigatore non finisca **divorato**, un giocatore non può più spostarlo da questa carta per il resto della partita.

Se il Grande Antico si sveglia durante il turno di un giocatore, quel giocatore deve procedere immediatamente alla fase dell'Orologio del suo turno.

Se un giocatore piazza l'ultimo segnalino Sventura come conseguenza delle ricompense o delle penalità ricevute dal suo investigatore, riceve tutte le ricompense o penalità prima che il Grande Antico si svegli.

ESEMPIO DI BATTAGLIA CONTRO IL GRANDE ANTICO



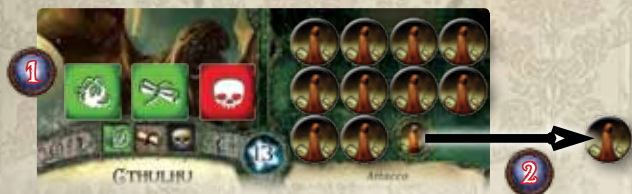
I giocatori non sono riusciti a raccogliere abbastanza Segni degli Antichi prima che si riempisse il percorso di Sventura, e il Grande Cthulhu si sveglia dal suo sonno immortale. Ora gli investigatori devono sconfiggerlo per vincere la partita.

Tuttavia, Harvey Walters ha iniziato il combattimento con solo 1 Salute e 3 Sanità. Per diversi round i giocatori non sono stati in grado di sconfiggere Cthulhu e, a causa della capacità del Grande Antico, Harvey ha dovuto ridurre a 1 la sua Salute massima.

Mandy Thompson usa un oggetto unico, perciò inizia tirando tutti e sei i dadi verdi insieme al dado rosso. Ottiene i seguenti risultati:



Riesce a completare la prova di combattimento del Grande Antico, perciò (1) colloca quei tre dadi sulla carta di Cthulhu e (2) rimuove un segnalino dal percorso di Sventura.



Poi Mandy tira i quattro dadi che le restano e ottiene i seguenti risultati:



Questo tiro non completa la prova, perciò il tiro fallisce. (3) Mandy scarta un dado, tira di nuovo e ottiene i seguenti risultati:



Successo! Mandy completa di nuovo la prova di combattimento, perciò (4) colloca quei tre dadi sulla carta di Cthulhu e (5) rimuove un altro segnalino dal percorso di Sventura.



Mandy ha utilizzato tutti i suoi dadi, perciò passa alla fase dell'Orologio e sposta in avanti le lancette, facendo scoccare la mezzanotte. Ora il turno di attaccare spetta a Cthulhu. La capacità di attacco di Cthulhu dice:

“Quando Cthulhu attacca, ogni investigatore deve ridurre di 1 la propria Salute o la propria Sanità massima. Successivamente si aggiunge un segnalino al percorso di Sventura.”

Sfortunatamente ciò riduce a zero la Salute massima di Harvey Walters, che viene perciò **divorato**. Quel giocatore deve piazzare due segnalini sul percorso di Sventura: uno per la capacità di Cthulhu e uno per la morte di Harvey.

Se un effetto risveglia il Grande Antico **prima** che il percorso di Sventura sia completo, si piazzano segnalini Sventura su tutti gli spazi ancora vuoti nel percorso.

COMBATTERE IL GRANDE ANTICO

Non appena il Grande Antico si sveglia, i giocatori svolgono a turno le seguenti attività nell'ordine indicato:

1. **Fase di Attacco:** il giocatore tira i dadi nel tentativo di completare la **PROVA DI COMBATTIMENTO** del Grande Antico quante più volte gli sia possibile.
2. **Fase dell'Orologio:** il giocatore sposta la lancetta dell'Orologio. Ogni volta che scocca la mezzanotte, i giocatori risolvono l'attacco del Grande Antico.

FASE DI ATTACCO

Ogni carta Grande Antico contiene una **PROVA DI COMBATTIMENTO**. Per attaccare il Grande Antico, il giocatore effettua il tiro dei suoi dadi al fine di completare la prova di combattimento.

Se il tiro del giocatore soddisfa i requisiti della prova, l'investigatore riesce ad attaccare con successo il Grande Antico. Colloca perciò i dadi richiesti sulla prova, rimuove un segnalino dal percorso di Sventura e tira i dadi che gli restano nel tentativo di completare di nuovo la prova di combattimento.

Se il giocatore non riesce a completare la prova di combattimento del Grande Antico, deve scartare un dado e tirare nuovamente i dadi che gli restano. Dopo avere scartato il suo ultimo dado, il giocatore passa alla fase dell'Orologio.

I giocatori non possono focalizzare dadi o chiedere aiuto mentre combattono un Grande Antico, ma possono utilizzare normalmente indizi, oggetti, incantesimi e alleati.

Se un attacco riuscito rimuove l'ultimo segnalino rimasto sul percorso di Sventura, il Grande Antico è sconfitto e gli investigatori vincono la partita (vedi "Vincere la Partita", più avanti).

FASE DELL'OROLOGIO

Mentre combattono contro il Grande Antico, i giocatori fanno avanzare l'Orologio normalmente. Tuttavia, invece di pescare una carta dei Miti quando l'orologio batte la mezzanotte, i giocatori risolvono la capacità di attacco del Grande Antico indicata sulla sua carta.

Se l'investigatore di un giocatore finisce **divorato** durante la battaglia (vedi "Finire Divorato", a pag. 14), si aggiunge un segnalino al percorso di Sventura. Per il resto della partita, quel giocatore risolve soltanto la fase dell'Orologio del proprio turno.

Se scocca la mezzanotte nello stesso momento in cui il Grande Antico si sveglia, gli investigatori devono risolvere immediatamente l'attacco del Grande Antico.

Nota: durante un combattimento contro un Grande Antico non si verificano gli effetti "A mezzanotte".

VINCERE LA PARTITA

La partita termina immediatamente quando si verifica una qualunque delle seguenti condizioni:

- I giocatori imprigionano il Grande Antico raccogliendo un numero di Segni degli Antichi uguale o superiore alla soglia di Segni degli Antichi riportata sulla sua carta.
- I giocatori sconfiggono in battaglia il Grande Antico rimuovendo l'ultimo segnalino dal suo percorso di Sventura.
- Tutti i giocatori finiscono **divorati**.

I giocatori vincono se riescono a imprigionare il Grande Antico o lo sconfiggono in combattimento.

I giocatori perdono se tutti gli investigatori finiscono **divorati**.

RICONOSCIMENTI

Ideazione del Gioco: Richard Launius e Kevin Wilson

Ideazione della Meccanica Originale dei Dadi: Reiner Knizia

Produzione: Adam Sadler e Tim Uren

Editing e Correzione Bozze: Benjamin Marshalkowski e David Hansen

Progetto Grafico: Dallas Mehlhoff

Impaginazione del Regolamento: Christopher Hosch

Coordinamento Direzione Artistica: Andrew Navaro

Direzione Artistica: Zoë Robinson

Illustrazione di Copertina: Anders Finer

Controllo di Produzione: Eric Knight

Coordinatore di Produzione: Laura Creighton

Controllo Produzione del Gioco: Steven Kimball

Ideazione Esecutiva del Gioco: Corey Konieczka

Produttore Esecutivo: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen

Playtester: Pedar Brown, David Gagner, Sally Hopper, Kyle Hough, Brady Sadler, Christopher Seefeld, e Nik Wilson

Traduzione: Marco Crosa

Impaginazione: Delia Arnone

Edizione italiana a cura di: Silvio Negri-Clementi e Federico Burchianti



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Distribuito in Italia da:

Giochi Uniti

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc., tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione. *Il Segno degli Antichi*: Fantasy Flight Games, e il FFG logo sono ® o TM di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games ha sede presso 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere raggiunta via telefono al numero 651-639-1905. *Il Segno degli Antichi* è un gioco distribuito in Italia da Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Conservate queste informazioni per le vostre referenze. Fabbricato in Cina. SI RACCOMANDA DI CONSERVARE IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI.

SCHEDA DI RIFERIMENTO RAPIDO

IL TURNO DI UN GIOCATORE

- Fase di Movimento:** il giocatore può muovere il suo indicatore Investigatore su qualsiasi carta Avventura o Avventura Ultraterrena o sulla Scheda di Ingresso.
- Fase di Risoluzione:** se si trova su una carta Avventura o Avventura Ultraterrena, il giocatore tenta di risolverla tirando i dadi per completarne le prove. Se si trova sulla Scheda di Ingresso, esegue una delle azioni elencate sulla scheda.
- Fase dell'Orologio:** la lancetta dell'Orologio avanza di tre ore.

SIMBOLI DELLE PROVE



Una somma di risultati investigazione uguale o superiore alla cifra indicata sul simbolo.



Un risultato di "conoscenza" nel tiro dei dadi.



Un risultato di "pericolo" nel tiro dei dadi.



Un risultato di "terrore" nel tiro dei dadi.



Un risultato misto nel tiro dei dadi. Entrambi i risultati indicati possono soddisfare il requisito.



Quando tutti i requisiti di questa prova sono stati soddisfatti, il giocatore attivo deve spostare in avanti le lancette dell'Orologio per completarla.



Quando tutti i requisiti di questa prova sono stati soddisfatti, il giocatore attivo riduce la propria Sanità del numero indicato sul simbolo per completarla.



Quando tutti i requisiti di questa prova sono stati soddisfatti, il giocatore attivo riduce la propria Salute del numero indicato sul simbolo per completarla.

DADI BLOCCATI



Non appena entra in gioco una di queste icone, un dado del colore corrispondente viene bloccato.

FACCE DEI DADI

	INVESTIGAZIONE				CONOSCENZA	PERICOLO	TERRORE	JOLLY
	1	2	3	4				
DADO VERDE								
DADO GIALLO								
DADO ROSSO								

Nota: un risultato jolly può essere usato come risultato di 4 investigazioni, una conoscenza, un pericolo o un terrore.

RICOMPENSE E PENALITÀ



Oggetto Comune: pesca una carta dal mazzo degli Oggetti Comuni.



Oggetto Unico: pesca una carta dal mazzo degli Oggetti Unici.



Incantesimo: pesca una carta dal mazzo degli Incantesimi.



Indizio: ottieni un segnalino Indizio.



Alleato: pesca una carta dal mazzo degli Alleati.



Segno degli Antichi: colloca un segnalino Segno degli Antichi vicino alla carta del Grande Antico.



Portale: pesca la prima carta del mazzo Avventura Ultraterrena e mettila a faccia in su sotto le sei normali carte Avventura.



Sanità: perdi 1 Sanità.



Salute: perdi 1 Salute.



Mostro: appare un mostro!



Sventura: aggiungi un segnalino al percorso di Sventura.