

UN GIOCO DI DIFESA DEL SOTTERRANEO DI LUIS BRUEH

# KEEP THE HEROES OUT!



  
BRUEH  
GAMES



# ATTENZIONE AVVENTURIERI!

*Keep the Heroes Out!* è un gioco asimmetrico e cooperativo di difesa del sotterraneo per 1-4 giocatori. Impersonerete i mostri che proteggono i tesori duramente guadagnati dalle orde di "eroi" che cercano di saccheggiarli.

## COMPONENTI

**Dragonessa**

**Mostri:**

- Dragonessa (1)
- Strega (2)
- Poltergeist (3)
- Folletto (4)
- Lizardfolk (5)
- Scheletro (6)
- Gnoll (7)
- Melma (8)
- Ratkin (9)

**Gettoni Risorsa:**

- Rana (5)
- Moneta (5)
- Osso (5)
- Libro (5)

**Gettoni Trappola:** (5)

**Gettoni Evento:** (5)

**Gettoni Ferita:** (20)

**Gettoni Eroe:**

- Ladro (5)
- Guerriero (5)
- Arciere (5)
- Mago (5)

**Gettoni Portale:** (10)

**Gettoni Tesoro:** (3) (16)

**Gettone Attivo:** (1)

**Gettone Ondata 0:** (1)

**Carte Bottino:**

- Pozione (7)
- Bestia (7)
- Equipaggiamento (7)
- Pergamena (7)

**Stanze del Sotterraneo:**

- TIPO DI STANZA (PASSAGGIO)
- AZIONE DELLA STANZA (PASSAGGIO)
- PASSAGGIO (12)

**Tessera Livello di Difficoltà:** (3)

**Carte Gilde:**

- Eroi (16)
- Scenari (6)

**Carte Tattica:** (90)

**Carte Clan:** (9)

## RICONOSCIMENTI

**Ideatore e Illustratore:** Luís Brüh

**Editor del Regolamento:** Richard Neale, Konstantine Kevorque

**Traduttore:** Fabio Piovesan

**Ringraziamenti speciali a:** Better Half Reviews, Evellyn Bruehmueller, Ferdinand Capitulo, Fernando Celso Jr., Garry Clarke, Josef Sallen, K. Takayasu, Richard Ham.



**Copyright:** ©2021 Luís Brüh. Tutti i diritti riservati. Prodotto in Cina.

**Attenzione:** Pericolo di soffocamento! Non adatto ai bambini al di sotto dei 3 anni.

**Aiuto e Supporto:** Se hai problemi con i componenti del gioco, contatta il nostro team di supporto tramite Hive: [www.hiveinteractive.net/pledgemanager](http://www.hiveinteractive.net/pledgemanager).

Nell'e-mail, assicurati di includere le foto del tuo gioco e le informazioni complete per la spedizione, nel caso dovessimo inviarti un componente mancante/sostitutivo.

# PREPARAZIONE

## 1 Costruisci il Sotterraneo

All'inizio della partita, scegli uno degli Scenari disponibili nel Libro dei Sotterranei e costruisci il Sotterraneo esattamente come descritto in esso.



## 2 Disponibilità del Bottino

Mescola insieme tutte le carte Bestia, Pozione, Equipaggiamento e Pergamena per creare il mazzo Bottini. Appoggialo a faccia in giù accanto al Sotterraneo e rivela le prime 5 carte. Ogni volta che una carta viene acquisita, rivela immediatamente la carta in cima al mazzo e riempi il posto vuoto.



## 3 Colloca i Tesori

Metti tutti i gettoni Tesoro a faccia in giù e mescolali. Quando uno Scenario richiede di collocarne uno in una Stanza del Sotterraneo, prendine uno a caso dal mucchio mescolato.



## 4 Prepara la Gilda

Mescola tutte le carte Guerriero, Ladro, Mago e Arciere insieme alle carte Scenario descritte nello Scenario prescelto per creare il mazzo Gilda. Appoggialo a faccia in giù accanto al Sotterraneo.



## 5 Forma la Riserva

Metti da parte tutti i gettoni rimanenti, a portata di mano di ciascun giocatore. Questa sarà la Riserva. Ogni volta che un gettone viene scartato, torna nella Riserva.



6 A cominciare dal più giovane e procedendo in senso orario, ciascun giocatore sceglie un Clan dei Mostri, prendendo la carta Clan, le carte Tattica e i Mostri corrispondenti.



6.1 **Abilità Speciale**

Ogni Clan ha un'Abilità Speciale che può essere eseguita solo se hai Mostri nel Sotterraneo e se spendi azioni Attivazione (  ).

6.2 **Evoca i Mostri**

All'inizio della partita, piazza un totale di Mostri pari al numero di (  ) sulla carta. Devi piazzarli nella stanza corrispondente al tipo indicato sulla carta, in qualsiasi combinazione desideri.

6.3 **Il Covo**

I restanti Mostri vengono sistemati accanto alla carta Clan e formano il tuo Covo. Quando un Mostro viene evocato nel Sotterraneo, lo prendi dal Covo; ogni volta che esce dal Sotterraneo, torna nel Covo.



6.4 **Attributi del Clan**

Da sinistra, il primo numero è il numero di Mostri del tuo Clan, il secondo è la quantità di ferite che possono subire prima di dover lasciare il Sotterraneo e il terzo è il numero delle tue carte Clan.

6.5 **Mazzo Tattiche**

Mescola tutte le carte Tattica che corrispondono al tuo Clan e appoggiale a faccia in giù accanto alla tua carta Clan: questo è il tuo mazzo Tattiche. Pesca le prime 5 carte e tienile in mano.

## 7 Seleziona il Livello di Difficoltà:

All'inizio della partita, decidi il livello di difficoltà per questa sessione. Appoggia il mazzo Gilda sopra la tessera del livello di difficoltà scelto. Ogni volta che un giocatore termina il suo turno, pesca e risolve il numero di carte Gilda dettato dal livello di difficoltà scelto.



### Familiare:

(Prime partite, famiglie e giocatori occasionali)

**Ondata 1:** 1 carta Gilda  
**Ondata 2:** 2 carte Gilda



### Impegnativo:

(solitario e giocatori abituali)

**Ondata 1:** 2 carte Gilda  
**Ondata 2:** 2 carte Gilda



### Hardcore:

(solo per giocatori esperti)

**Ondata 1:** 2 carte Gilda  
**Ondata 2:** 3 carte Gilda

8 Il giocatore con meno Mostri nel suo Clan prende il gettone Giocatore Attivo.



# I CLAN DEI MOSTRI

Ogni Clan comincia con un mazzo di carte Tattica che evidenziano aspetti differenti dei 3 ruoli base: **Controllo della Ressa**, **Difensore** e **Sostenitore**. Con il progredire della partita e l'acquisizione di nuove carte, potresti adattare la strategia del tuo Clan alle esigenze del tuo gruppo e dello Scenario, discostandoti dal suo ruolo iniziale, e questo è fantastico! Nessuno dei Clan gioca allo stesso modo e la scelta di combinazioni diverse per ogni Scenario è parte del divertimento.

**CONTROLLO DELLA RESSA:** Hai molte carte attacco, quindi puoi sconfiggere molti Eroi in un solo turno.

## DRAGONESSA

*Gli eroi vanno serviti arrostiti.*



**Attivare per:**  
Rimuove tutti i  
gettoni Ferita dalla  
tua Dragonessa.

**Suggerimento pro:** Evita di  
acquisire Equipaggiamento.  
Concentrati su Pozioni e  
Pergamene con azioni Attacco.

## LIZARDFOLK

*La libertà non si conquista senza lottare.*



**Attivare per:**  
Attaccare a distanza  
con uno dei tuoi  
Lizardfolk.

**Suggerimento pro:** Colpisci e  
scappa è la tua via. Concentrati sui  
Bottini che danno movimento e  
attacco.

## GNOLL

*Nel mezzo del caos ci sono anche opportunità.*



**Attivare per:**  
Attaccare in Mischia  
con uno dei tuoi Gnoll.

**Suggerimento pro:** Porta con  
te le Monete per avere più  
opzioni di evocare gli Gnoll.

**DIFENSORE:** Puoi evocare facilmente molti Mostri nel Sotterraneo. In questa maniera puoi proteggere meglio il Tesoro e/o gli altri Mostri.

## MELMA

*Dividi e conquista.*



**Attivare  
per:** Pescare  
immediatamente  
una carta Tattica.

**Suggerimento pro:**  
Concentrati sui Bottini con  
azioni Attivazione per usare di  
più la tua Abilità Speciale.

## SCHELETRO

*Temi i non morti.*

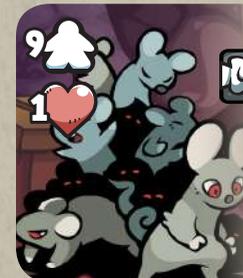


**Attivare per:** Collocare  
un Osso in una Stanza  
del Sotterraneo in cui  
hai uno Scheletro.

**Suggerimento pro:**  
All'inizio, concentrati  
sull'acquisizione di Bestie e  
azioni Spostamento.

## RATKIN

*La forza dei numeri.*



**Attivare per:** Piazzare  
un Ratkin in una  
stanza in cui hai già un  
Ratkin.

**Suggerimento pro:**  
Concentrati sull'acquisizione di  
Equipaggiamento. Spade e asce  
possono fare miracoli per te.

**SOSTENITORE:** Hai molte carte Attivare e Spostarsi che ti permettono di acquisire facilmente nuove carte e/o di aiutare gli altri a farlo.

## FOLLETO

*Se sei abbastanza intelligente, nulla può spaventarti.*



**Attivare per:**  
Spostare uno dei  
tuoi Folletti.

**Suggerimento pro:** Colloca più  
Trappole che puoi! Concentrati  
sull'acquisizione di Trappole, di  
carte Attacco ed Evocazione.

## POLTERGEIST

*Diventiamo spaventosi.*



**Attivare per:**  
Spostare uno dei tuoi  
Poltergeist (attraverso  
passaggi o muri).

**Suggerimento pro:** Usa la tua  
Abilità Speciale per spostare le  
risorse e aiutare l'intera squadra  
ad acquisire carte Bottino.

## STREGA

*L'immaginazione è la vera magia.*



**Attivare per:** Collocare  
un Portale completato  
nella stessa stanza in  
cui hai una Strega.

**Suggerimento pro:** Costruisci  
Portali più velocemente che puoi.  
Questo aiuterà l'intera squadra ad  
acquisire carte Bottino.

# PANORAMICA DEL GIOCO

**Keep the Heroes Out** è un gioco di difesa del sotterraneo basato su Scenari cooperativi, in cui i giocatori sono mostri che cercano di proteggere i loro tesori dal saccheggio da parte dei “cosiddetti eroi”, i quali si ostinano ad assaltare il loro sotterraneo. Il giocatore attivo (colui che possiede il gettone Giocatore Attivo) svolge il suo turno completando tutte le fasi previste. Al termine dell'Assalto degli Eroi, se la partita non è ancora finita, il giocatore attivo passa il gettone Giocatore Attivo a chi sta alla sua sinistra. Costui diventa ora il giocatore attivo ed è il momento di svolgere il suo turno. Se è stata raggiunta la fine del mazzo Gilda della seconda ondata, allora **CONGRATULAZIONI**: tutti hanno vinto la partita! Se in un qualunque momento il tuo gettone Tesoro di valore 4 viene saccheggiato, tutti perdono immediatamente!

## IL COVO



## MAZZO TATTICHE



## AREA DI GIOCO



## PILA DEGLI SCARTI



# I TURNI DI GIOCO

**Durante il tuo turno, completa le 5 fasi seguenti, in ordine:**

1) Giocare carte dalla propria mano, 2) Ricaricare il Bottino, 3) Riordino e Mantenimento, 4) Assalto degli Eroi, 5) Terminare il turno.

1



**Giocare carte dalla propria mano:** Le carte devono essere giocate una alla volta. Per giocare una carta, scegline una dalla tua mano, rivelala, risolvi le sue azioni e poi appoggiala a faccia in su di fronte a te nell'area di gioco. Quando risolvi una carta, puoi eseguire le azioni su di essa in qualunque ordine e con qualsiasi Mostro. Se in un qualunque momento il tuo mazzo Tattiche è vuoto, mescola solo le carte sulla tua pila degli scarti e crea un nuovo mazzo Tattiche.

2



**Ricaricare il Bottino:** Puoi scartare una carta Tattica dalla tua mano per sostituire da 1 a 5 carte Bottino. Inserisci in fondo al mazzo Bottini le carte che vuoi scartare dal Bottino disponibile e rivelane di nuove dalla cima del mazzo per riempire i posti vuoti. Puoi ricaricare il Bottino più volte nel tuo turno, ma ogni volta devi scartare una carta Tattica dalla tua mano.

3



**Riordino e Mantenimento:** Scarta tutte le carte nella tua area di gioco sulla pila degli scarti. Se hai meno di 5 carte, pesca carte dal tuo mazzo Tattiche finché non ne hai 5 in mano. Se non ci sono più carte nel mazzo Tattiche, mescola tutte le carte Tattica e Bottino sulla tua pila degli scarti e appoggiale a faccia in giù per creare un nuovo mazzo Tattiche.

4



**Assalto degli Eroi:** A questo punto, in base al livello di difficoltà scelto per questa sessione e all'Ondata in cui sei, pesca e risolvi il relativo numero di carte dalla cima del mazzo Gilda. Se non ci sono più carte nel mazzo Gilda e questa è la prima volta che raggiungi la fine del mazzo, allora rimescola tutte le carte Gilda e appoggiale a faccia in giù: stai iniziando l'Ondata 2 degli attacchi. Se hai raggiunto la fine del mazzo Gilda dell'Ondata 2, allora **CONGRATULAZIONI**, tutti hanno vinto la partita! Se in un qualunque momento il tuo gettone Tesoro di valore 4 viene saccheggiato, tutti perdono immediatamente la partita!

5



**Terminare il turno:** Al termine di un Assalto degli Eroi, se la partita non è ancora finita, il giocatore attivo passa il gettone Giocatore Attivo a chi sta alla sua sinistra. Costui diventa ora il giocatore attivo ed è il momento di svolgere il suo turno.

(Utilizza un lato a tua scelta del gettone Giocatore Attivo, poiché ciò non influisce sulle regole.)



**Importante:** In una partita con 4 giocatori, per esempio, dovrai affrontare 4 Assalti degli Eroi in un round (uno nel turno di ciascun giocatore).

## AZIONI

Se non diversamente indicato, le azioni vengono risolte singolarmente, in qualsiasi ordine preferisci, dividendo le azioni raffigurate su una carta tra uno o più Mostri nel Sotterraneo. Puoi anche scegliere di non utilizzare tutte le azioni raffigurate su una carta. Se un'azione richiede un gettone e non ce ne sono più nella Riserva, non puoi eseguirla. Ogni azione ha un simbolo unico, il cui significato è riportato qui sotto.



### Pesca:

Pesca una carta dal tuo mazzo Tattiche e inseriscila nella tua mano. Durante il resto del turno questa carta è già a tua disposizione per essere giocata.



### Attivazione:

Puoi utilizzare questa azione per eseguire diverse operazioni che nel gioco richiedono l'attivazione. Per esempio: l'Abilità Speciale del tuo Clan, l'attivazione di una Stanza del Sotterraneo, il completamento di un Portale, ecc.



### Spostamento:

Sposta uno dei tuoi Mostri in una Stanza del Sotterraneo adiacente attraverso passaggi o Portali. Quando si sposta, può portare con sé un gettone risorsa o Trappola.



### Attacco in Mischia:

Infliggi 1 danno a un Eroe nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri. Se la Salute dell'Eroe raggiunge lo zero, scartalo.



### Attacco a Distanza:

Infliggi 1 danno a un Eroe in una Stanza del Sotterraneo adiacente a uno dei tuoi Mostri (deve essere collegata attraverso un passaggio). Se la Salute dell'Eroe raggiunge lo zero, scartalo.



### Generazione:

Colloca il gettone risorsa corrispondente nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri.



### Difesa:

Quando un Eroe attacca nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri, come reazione, usa questa azione per diminuire i suoi danni di 1.



### Trappola:

Colloca un gettone Trappola nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri.



### Portale:

Colloca un gettone Portale completato nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri.



### Agguato:

Evoca un certo numero di Mostri nelle stanze corrispondenti al tipo raffigurato. Nell'esempio qui sopra: evoca fino a 3 Mostri dividendoli tra le stanze delle Fogne e del Serraglio.



### Scelta Saggia:

Quando le azioni sono separate da una barra "/", devi scegliere se eseguire il gruppo di azioni a sinistra o a destra. Nell'esempio qui sopra: o esegui due Attacchi in Mischia o uno Spostamento.



### Impeto:

Se riesci nell'azione di sinistra, puoi eseguire gratuitamente l'azione di destra. Nell'esempio qui sopra: Scarta una Moneta da una stanza in cui hai un Mostro e piazza 3 Mostri nella stessa Stanza del Sotterraneo.



### Sciame:

Tutti i tuoi Mostri nella stessa Stanza del Sotterraneo eseguono l'azione raffigurata. Nell'esempio qui sopra: tutti i Mostri possono eseguire uno Spostamento.



### Rinforzi:

Guarda le prime 3 carte del tuo mazzo Tattiche. Inserisci nella tua mano quelle che corrispondono all'azione raffigurata, scarta le altre. Nell'esempio qui sopra: prendi tutte le carte con Attacco in Mischia, scarta le altre.

## PORTALI

Ogni Scenario inizia con gettoni Portale incompleti già posizionati nel Sotterraneo. In queste stanze, puoi risolvere azioni Attivazione per completarli, girando i loro gettoni col lato completato in su. Quando due stanze hanno dei Portali completati, sono considerate adiacenti ai soli fini del movimento. Se non diversamente indicato, gli Eroi ignorano sempre i Portali quando si muovono all'interno del Sotterraneo.



## TRAPPOLE

Le Trappole sono difese monouso per il tuo Sotterraneo. Possono essere acquisite nella stanza dell'Officina o con l'uso di carte speciali. Puoi spostare una Trappola nello stesso modo in cui trasporti una risorsa. Quando un Eroe entra in una stanza con una Trappola (sia che venga evocato o che vi si sposti), subisce 1 danno e la Trappola viene scartata.



## STANZE DEL SOTTERRANEO

Ogni Stanza del Sotterraneo ha uno scopo. Alcune di esse hanno un'azione speciale che puoi eseguire se hai un Mostro nella stanza ed esegui un'azione Attivazione (👁).

				
				
<b>Caveau:</b> Colloca una Moneta in questa stanza.	<b>Biblioteca:</b> Colloca un Libro in questa stanza.	<b>Fogne:</b> Colloca una Rana in questa stanza.	<b>Cripta:</b> Colloca un Osso in questa stanza.	<b>Officina:</b> Colloca una Trappola in questa stanza.

In alcune stanze puoi acquisire del Bottino! Dovrai avere a disposizione nella stanza una specifica risorsa, dunque pianifica in anticipo! Esegui un'azione Attivazione, scarta la risorsa in questione, scegli una carta dal Bottino disponibile che corrisponda al tipo indicato e mettila sulla tua pila degli scarti. La prossima volta che rimescolerai il tuo mazzo Tattiche, questa carta verrà rimescolata con esso. Rivela immediatamente la carta in cima al mazzo Bottini e riempi il posto vuoto.

			
			
<b>Fucina:</b> Scarta una Moneta per acquisire una carta Equipaggiamento dal Bottino disponibile.	<b>Serraglio:</b> Scarta un Osso per acquisire una carta Bestia dal Bottino disponibile.	<b>Dispensa:</b> Scarta una Rana per acquisire una carta Pozione dal Bottino disponibile.	<b>Studio:</b> Scarta un Libro per acquisire una carta Pergamena dal Bottino disponibile.



Ad esempio, per poter acquisire il ragno, devi innanzitutto avere un Mostro nella Cripta. 1) Attivalo per generare un Osso, quindi; 2) sposta il tuo Mostro insieme all'Osso nella stanza del Serraglio. 3) Attiva la stanza del Serraglio e scarta l'Osso per acquisire il ragno, aggiungendolo alla tua pila degli scarti. Infine rivela una nuova carta Bottino.

Suggerimento pro: Una buona tattica sarebbe quella di generare risorse e lasciarle nelle stanze per permettere agli altri giocatori di acquisire Bottino nei turni successivi. Dopotutto, questo è un gioco cooperativo!



### Stanza Speciale: Celle

Una volta per turno, in un qualunque momento del tuo turno, puoi tentare la fortuna buttando un Eroe nelle Celle!  
Per eseguire questa azione NON è necessario che uno dei tuoi Mostri si trovi nella stanza delle Celle, né che tu risolva un'azione Attivazione. Per prima cosa pesca la prima carta dal mazzo Gilda. Se peschi una carta Scenario, non succede nulla! Se peschi una carta Eroe, prendi il suo gettone dalla Riserva e collocalo nelle Celle con il lato esausto in su. Poi pesca 3 carte dal tuo mazzo Tattiche e inseriscile nella tua mano.

Attenzione! Gli Eroi esausti eseguono le loro abilità quando vengono evocati! Quindi, se un Mago viene mandato nelle Celle, tutti gli Eroi esausti rompono le loro Celle e diventano attivi! In questo caso, risolvi immediatamente. Una volta che tutti gli Eroi sono nuovamente esausti, se la partita non è persa, il giocatore attivo può continuare a giocare.



Ad esempio, il giocatore Ratkin, non avendo Mostri nel Sotterraneo all'inizio del suo turno, decide di tentare la fortuna e di buttare un Eroe nelle Celle. 1) Pesca la carta in cima al mazzo Gilda ed è un Mago! Oh no! 2) Poi deve ancora pescare le 3 carte dal suo mazzo Tattiche e una di queste ha un'evocazione! 3) Ma aspetta! Prima di poter usare le sue carte, è il momento di risolvere gli Eroi... 3.1) L'abilità del Mago libera tutti gli Eroi nelle Celle, quindi riattiva tutti gli Eroi esausti lì presenti, che ora devono agire!

3.2) Uno degli Eroi prende il Tesoro e diventa esausto. 3.3) Senza Mostri o Tesori nelle Celle, gli altri 3 Eroi si spostano verso il Caveau, anch'esso non sorvegliato, riattivando l'Arciere! 3.4) I 4 possono ora prendere il Tesoro di valore 4, finendo all'istante la partita e sconfiggendo i Mostri!



### Stanza Speciale: Laboratorio

**Preparazione Aggiuntiva:** Se il Laboratorio è presente in uno Scenario, scegli un Clan non utilizzato da alcun giocatore e mescola tutte le sue 10 carte Tattica iniziali insieme al mazzo Bottini.

Quando attivi il Laboratorio, pesca una carta dal mazzo Gilda. Se la carta è un Eroe, buttalo nelle Celle per acquisire una carta Tattica dal Bottino disponibile e metterla sulla tua pila degli scarti. Si noti che giocare una carta Tattica dalla propria mano non richiede di avere in proprio possesso il Mostro di quel Clan. Semplicemente risolvi le azioni sulla carta utilizzando i tuoi Mostri.

Ad esempio, per acquisire la carta "Dragonessa", devi andare al Laboratorio, attivarlo per buttare una carta Gilda nelle Celle, infine mettere la carta Dragonessa sulla tua pila degli scarti. Se un Mago viene buttato nelle Celle in questo modo, gli Eroi diventeranno attivi, liberandosi dalle Celle come di consueto.





### Stanza Speciale: Cantiere

**Preparazione Aggiuntiva:** Se il Cantiere è presente in uno Scenario, mescola le Stanze del Sotterraneo non utilizzate, appoggiale a faccia in giù accanto al Sotterraneo creando il mazzo del Cantiere e rivela le 3 carte in cima: sono i Progetti Disponibili.

Quando attivi il Cantiere, scarta un numero di Monete dalla stanza del Cantiere pari al valore del Tesoro che vuoi collocare nella nuova stanza che costruirai. Devi spendere almeno 1 Moneta e fino a un massimo di 3 per prendere dalla Riserva il Tesoro corrispondente al valore. Se non c'è un gettone di questo tipo disponibile nella Riserva, non puoi costruire la nuova stanza! Prendi la stanza dai Progetti Disponibili e piazzala adiacente a una stanza già presente nel tuo Sotterraneo, assicurandoti che ci sia un percorso attraverso i passaggi dalla nuova stanza al Caveau. Colloca il gettone Tesoro su di essa. Quindi rivela la stanza in cima al mazzo del Cantiere e riempi il posto vuoto nei Progetti Disponibili.



*In questo esempio, il giocatore Ratkin vuole costruire l'Officina dai Progetti Disponibili. Genera Monete nel Caveau e le porta una alla volta nella stanza del Cantiere.*

1) Quando attiva la stanza del Cantiere, può scegliere di scartare 1 o 2 Monete. Sceglie di scartare 2 Monete e di collocare un Tesoro di valore 2, per avere una difesa più forte nel Sotterraneo.

2) Ora è il momento per i Ratkin di scegliere dove piazzare la nuova stanza con la Trappola, sapendo che deve essere collegata al Caveau tramite i passaggi disponibili.

A questo punto, la strategia è fondamentale! Volete costruire un Sotterraneo che vi permetta di spostare facilmente le risorse per acquisire carte Bottino, ma che allo stesso tempo renda più difficile per gli Eroi raggiungere il Caveau!



3) I Ratkin decidono di piazzarla nel punto più a destra e di orientarla in modo da poter collegare nuove stanze in basso. Controllano se i passaggi conducono verso il Caveau e poi rivelano una nuova stanza dal mazzo del Cantiere, riempiendo i Progetti Disponibili.

## L'ASSALTO DEGLI EROI

Dopo che un giocatore ha terminato la sua fase di Riordino e Mantenimento, è il momento di pescare e risolvere il numero di carte Gilda dettato dalla tessera del livello di difficoltà scelto. Se il mazzo è vuoto, rimescola la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo e gira la tessera Livello di Difficoltà su Ondata 2. Se si sopravvive alla seconda Ondata senza perdere il Tesoro di valore 4, si vince la partita!



### Familiare:

Ondata 1: Rivela 1 carta Gilda  
Ondata 2: Rivela 2 carte Gilda



### Impegnativo:

Ondata 1: Rivela 2 carte Gilda  
Ondata 2: Rivela 2 carte Gilda



### Hardcore:

Ondata 1: Rivela 2 carte Gilda  
Ondata 2: Rivela 3 carte Gilda

Ad esempio, se stai giocando l'Ondata 1 a difficoltà Hardcore, peschi e risolvi 2 carte Gilda dopo il turno di ogni giocatore. Se esaurisci l'intero mazzo Gilda, lo rimescoli, giri la tessera Livello di Difficoltà e cominci l'Ondata 2. Da quel momento in poi peschi e risolvi 3 carte Gilda dopo il turno di ogni giocatore.



## RISOLVERE UNA CARTA GILDA

Risolvi sempre una carta Gilda alla volta, prima di pescare la successiva. Se ci sono più Eroi da risolvere, i giocatori scelgono collettivamente quale risolvere per primo. **Tieni a bada gli Eroi!** Se devi evocare un nuovo Eroe e non ci sono più gettoni nella Riserva, riattiva tutti gli Eroi esausti di quella classe e tutti gli altri Eroi nelle loro stesse stanze (anche se si trovano nelle Celle).

**1** Ci sono due diversi tipi di carte Gilda che puoi pescare:



**Carta Eroe:** Devi evocare 1 Eroe della classe indicata sulla carta in due stanze distinte, che corrispondano anche al tipo di stanza sulla carta.



**Carta Scenario:** Queste carte seguono regole specifiche dello Scenario. Leggi il Libro dei Sotterranei per ulteriori informazioni

Le carte Gilda scartate sono informazioni pubbliche. Puoi controllarle o addirittura organizzarle in pile per facilitare il calcolo delle probabilità future. Qui sotto puoi vedere le icone, il nome e le stanze che corrispondono ai vari tipi di stanza mostrati sulle carte Gilda:



**Gioiello:** Caveau



**Spade:** Fucina e Officina



**Cappello:** Biblioteca e Dispensa



**Occhio Mistico:** Cripta e Studio

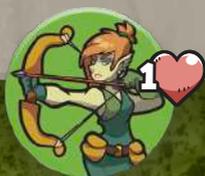


**Ossa Incrociate:** Fogne e Serraglio



**Speciale:** Celle, Laboratorio, Cantiere

**2** **Esibizione:** Subito dopo essere stato evocato, un Eroe esegue sempre la sua **Abilità Speciale**:



**Arciere:** Attacco a Distanza da 1 danno a un Mostro in una stanza adiacente, mirando ai Mostri più vicini al Caveau.



**Guerriero:** Scarta fino a 2 risorse dalla stanza in cui è stato evocato.



**Ladro:** Scarta 1 Trappola dalla stanza in cui è stato evocato.



**Mago:** Se evocato nelle Celle, riattiva tutti gli Eroi imprigionati (anche se stesso), liberandoli!

Se non diversamente indicato, tutti gli Eroi hanno solo 1 Salute e vengono rimossi dal Sotterraneo quando subiscono 1 danno.

- 3 Controlla la Stanza:** Se ci sono Trappole nella stanza, risolvi una alla volta, infliggendo 1 danno all'Eroe e scartando il gettone Trappola. Se nelle Celle è stato evocato un Guerriero, un Ladro o un Arciere, gira il suo gettone col lato esausto in su. Se l'Eroe è ancora attivo nel Sotterraneo, procedi al passaggio "4".



- 4 Ispirazione:** Se l'Eroe è stato evocato (o caricato) in una stanza in cui ci sono altri Eroi esausti, riattivali TUTTI girandoli col lato attivo in su. Anche loro dovranno essere risolti in questo turno!



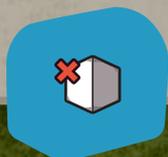
Quando un Eroe attacca, saccheggia o aspetta, giralo dal lato attivo a quello esausto!



Quando un Eroe viene evocato o carica in una stanza e non viene ucciso da una Trappola, ispira tutti gli Eroi in quella stanza precedentemente esausti rigirandoli col loro lato attivo in su.

- 5 Attacco:** Se c'è un Mostro nella stessa stanza dell'Eroe, rendi esausto l'Eroe e infliggi 1 danno al Mostro. Per difendersi, un qualsiasi Mostro nella stanza può usare una carta Difesa come reazione a questo attacco. Se il Mostro muore, eliminalo dal Sotterraneo e rimettilo nel Covo del giocatore. Se il Mostro ha più di 1 Salute, utilizza i gettoni Ferita per tenere traccia dei danni subiti.

- 6 Saccheggio:** Se non ci sono Mostri nella stanza e il numero di Eroi Attivi presenti è pari o superiore al valore del Tesoro nella stanza, rendi esausto un numero di Eroi pari al valore del Tesoro per saccheggiarlo! Gira il Tesoro, risolvi il suo effetto e poi scartalo.



**Preda:** Scarta una risorsa da questa stanza.



**Maledizione:** Tutti i giocatori scartano una carta a scelta dalla loro mano.



**Guarigione:** Riattiva tutti gli Eroi in questa stanza.



**Prigioniero:** Pesca una carta Gilda e butta il relativo Eroe nelle Celle.



**Sconfitta:** Perdi la partita!

- 7 Attesa:** Se non ci sono Mostri nella stanza e c'è un Tesoro, ma il numero di Eroi Attivi è inferiore al suo valore, l'Eroe aspetterà i rinforzi. Rendi esausto l'Eroe.



Ad esempio, un Ladro viene evocato nel Serraglio. Effettuerà: 2) Esibizione, scartando la Trappola tramite la sua Abilità Speciale, e poi 7) Attesa, rendendosi esausto, poiché servono 2 Eroi per saccheggiare questo Tesoro.



Più tardi, nella stessa stanza viene evocato un Mago. Effettuerà: 3) Ispirazione sul Ladro esausto, girandolo col lato attivo in su, e poi 6) Saccheggio sul Tesoro di valore 2, rendendo esausto sia il Mago che il Ladro.

- 8 Carica:** Se non ci sono Mostri né Tesori nella stanza, tutti gli Eroi Attivi nella stanza (contemporaneamente) si spostano in una stanza adiacente più vicina al Caveau (se c'è un pareggio tra le stanze, i giocatori decidono collettivamente). Quando gli Eroi si spostano in una nuova stanza, esegui nuovamente i passaggi 3, 4, 5, 6, 7 e 8 per ciascuno di essi.

Quando tutte le carte Gilda di questo turno sono state risolte e tutti gli Eroi nel Sotterraneo sono esausti, il giocatore successivo prende il gettone Giocatore Attivo e inizia il suo turno. Se l'ultima carta dell'Ondata 2 è stata risolta e il Tesoro di valore 4 non è stato saccheggiato, avete vinto tutti!



# ESEMPIO DI TURNO DEL GIOCATORE

Questo esempio copre un turno completo del giocatore Ratkin.



## MANO INIZIALE

### Fase 1: Giocare carte dalla propria mano

- 1) All'inizio del proprio turno, il giocatore Ratkin decide di tentare la fortuna buttando un Eroe nelle Celle per pescare 3 carte extra. L'Eroe rivelato è un Guerriero, che entra nelle Celle esausto; 1.1) Il giocatore pesca le 3 carte dal mazzo Tattiche e le inserisce nella mano. Ora ha un totale di 8 carte.



- 2) Gioca la carta mostrata a sinistra. Questa carta presenta due scelte divise da "/" (Sciame e Attacco). Sceglie l'azione "Sciame" e sposta tutti i suoi Mostri dal Caveau alle stanze adiacenti. 2.1) Due Mostri si spostano nelle Fogne, mentre; 2.2) un Mostro si sposta nell'Officina.



- 3.1) Gioca quindi la sua seconda carta. Anche questa presenta due scelte: sceglie il lato sinistro, ottenendo due azioni Attivazione. Prima attiva le Fogne e colloca una Rana, poi;

- 3.2) Attiva l'Officina per collocare una Trappola. Prende entrambi i gettoni dalla Riserva e li colloca nelle rispettive stanze.



- 4) Gioca quindi la sua terza carta. Tra le due scelte disponibili sulla carta, sceglie nuovamente il lato sinistro, ottenendo due azioni Attivazione. Le usa entrambe per attivare due volte l'Officina, prendendo altre 2 Trappole dalla Riserva e collocandole nella stanza dell'Officina!





#### Fase 4: Assalto degli Eroi

Questo esempio copre la fase 4 (Assalto degli Eroi) del giocatore Ratkin, durante l'Ondata 2 a difficoltà Hardcore. Pertanto pescherà e risolverà 3 carte Gilda, una alla volta.



11) La prima carta Gilda a essere rivelata è un Ladro in due diverse stanze delle Spade. Ciò significa che devi piazzare un Ladro nella Fucina e un altro nella stanza dell'Officina.

11.1) Il Ladro nella Fucina diventa esausto per attaccare la Dragonessa, mettendo un gettone Ferita su di essa! La Dragonessa ha una Salute di 5, perciò rimane nel Sotterraneo.

11.2) Il Ladro nell'Officina disarmava, scartandola con la sua Abilità Speciale, una delle Trappole, però poi subisce 1 danno dalla seconda Trappola! Scarta sia il Ladro che la seconda Trappola.



12) La seconda carta Gilda rivelata è un Guerriero, ma in due diverse stanze dell'Occhio Mistico. Ciò significa che devi piazzare un Guerriero nella Cripta e un altro nello Studio.

12.1) Il Guerriero nella Cripta scarta con la sua Abilità Speciale le 2 Ossa, poi diventa esausto per saccheggiare il Tesoro. Gira il gettone Tesoro ed è una Guarigione! Dunque questo Guerriero sarà riattivato! Giralo col lato attivo in su.

12.2) Quando viene evocato nello Studio, il Guerriero ispira entrambi gli Arcieri! I 3 Eroi attivi saranno resi esausti per saccheggiare il Tesoro di valore 3. Gira il gettone Tesoro ed è un Prigioniero, quindi devi pescare una carta Gilda e buttare immediatamente il relativo Eroe nelle Celle!





12.3) La carta Gilda pescata è un Arciere! Usa la sua abilità di Attacco a Distanza per infliggere 1 danno a uno dei Mostri Ratkin nella Dispensa e poi rimane esausto nelle Celle.

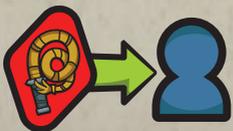
12.4) Il Guerriero nella Cripta che è stato guarito è ancora attivo, quindi ora si sposta nel Serraglio e subisce 1 danno dalla Trappola lì presente, prima di avere la possibilità di ispirare il Ladro. Si noti che gli Eroi eseguono le loro abilità solo quando vengono evocati, sicché il Guerriero non rimuoverebbe l'Osso dalla stanza, anche se non ci fosse nessuna Trappola.



13) La terza carta Gilda a essere rivelata è un Mago nelle stanze Cappello, questo significa che devi piazzare un Mago nella Biblioteca e un altro nella Dispensa.

13.1) Questo Mago è stato evocato nella Biblioteca, ma non c'è nessun Mostro o Tesoro lì, per cui eseguirà una carica nella stanza successiva più vicina al Caveau (attraverso i passaggi). Quando entra nella Fucina, ispira il Ladro esausto. Entrambi ora si renderanno esausti per attaccare, infliggendo altri 2 danni alla Dragonessa! Si noti che, poiché il Mago non è stato evocato nelle Celle, la sua abilità non libererà alcun prigioniero.

13.2) Il Mago nella Dispensa diventa esausto per attaccare il Mostro Ratkin lì presente, rimuovendolo dal Sotterraneo. Poiché tutte e 3 le carte Gilda sono state risolte e il Tesoro nel Caveau non è stato saccheggiato, il prossimo giocatore può iniziare il proprio turno!



#### Fase 5: Terminare il turno

Al termine di un Assalto degli Eroi, poiché la partita non è ancora finita, il giocatore Ratkin passa il gettone Giocatore Attivo al giocatore alla sua sinistra, che sta giocando con la Dragonessa. A questo punto, il giocatore Dragonessa diventa il giocatore attivo ed è il momento del suo turno.

# I TURNI DI GIOCO

Nel tuo turno dovrai completare le 5 fasi seguenti, in ordine:

1) Giocare carte dalla propria mano, 2) Ricaricare il Bottino, 3) Riordino e Mantenimento, 4) Assalto degli Eroi, 5) Terminare il turno.



**Importante:** In una partita con 4 giocatori, per esempio, dovrai affrontare 4 Assalti degli Eroi in un round (uno nel turno di ciascun giocatore).

## AZIONI

Se non diversamente indicato, le azioni vengono risolte singolarmente, in qualsiasi ordine preferisci, dividendo le azioni raffigurate su una carta tra uno o più Mostri nel Sotterraneo. Puoi anche scegliere di non utilizzare tutte le azioni raffigurate su una carta. Se un'azione richiede un gettone e non ce ne sono più nella Riserva, non puoi eseguirla. Ogni azione ha un simbolo unico, il cui significato è riportato qui sotto.



### Pesca:

Pesca una carta dal tuo mazzo Tattiche e inseriscila nella tua mano. Durante il resto del turno questa carta è già a tua disposizione per essere giocata.



### Attivazione:

Puoi utilizzare questa azione per eseguire diverse operazioni che nel gioco richiedono l'attivazione. Per esempio: l'Abilità Speciale del tuo Clan, l'attivazione di una Stanza del Sotterraneo, il completamento di un Portale, ecc.



### Spostamento:

Sposta uno dei tuoi Mostri in una Stanza del Sotterraneo adiacente attraverso passaggi o Portali. Quando si sposta, può portare con sé un gettone risorsa o Trappola.



### Attacco in Mischia:

Infliggi 1 danno a un Eroe nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri. Se la Salute dell'Eroe raggiunge lo zero, scartalo.



### Attacco a Distanza:

Infliggi 1 danno a un Eroe in una Stanza del Sotterraneo adiacente a uno dei tuoi Mostri (deve essere collegata attraverso un passaggio). Se la Salute dell'Eroe raggiunge lo zero, scartalo.



### Generazione:

Colloca il gettone risorsa corrispondente nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri.



### Difesa:

Quando un Eroe attacca nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri, come reazione, usa questa azione per diminuire i suoi danni di 1.



### Trappola:

Colloca un gettone Trappola nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri.



### Portale:

Colloca un gettone Portale completato nella stessa Stanza del Sotterraneo di uno dei tuoi Mostri.



### Agguato:

Evoca un certo numero di Mostri nelle stanze corrispondenti al tipo raffigurato. Nell'esempio qui sopra: evoca fino a 3 Mostri dividendoli tra le stanze delle Fogne e del Serraglio.



### Scelta Saggia:

Quando le azioni sono separate da una barra "/", devi scegliere se eseguire il gruppo di azioni a sinistra o a destra. Nell'esempio qui sopra: o esegui due Attacchi in Mischia o uno Spostamento.



### Impeto:

Se riesci nell'azione di sinistra, puoi eseguire gratuitamente l'azione di destra. Nell'esempio qui sopra: se Attacchi in Mischia un Eroe, puoi anche evocare uno dei tuoi Mostri nella stessa Stanza del Sotterraneo.



### Sciame:

Tutti i tuoi Mostri nella stessa Stanza del Sotterraneo eseguono l'azione raffigurata. Nell'esempio qui sopra: tutti i Mostri possono eseguire uno Spostamento.



### Rinforzi:

Guarda le prime 3 carte del tuo mazzo Tattiche. Inserisci nella tua mano quelle che corrispondono all'azione raffigurata, scarta le altre. Nell'esempio qui sopra: prendi tutte le carte con Attacco in Mischia, scarta le altre.