

THE **FACELESS**  
Regolamento





## — RICONOSCIMENTI —

**Design del Gioco:**  
Martino Chiacchiera  
& Guido Albini

**Sviluppo del Gioco:**  
Marta Ciaccasassi

**Grafica, Storia e Illustrazioni:**  
Massimo Fratini  
& Carlo Giannetti

**Manager del Progetto:**  
Francesco Marcantonini

Vogliamo davvero spendere alcune parole per tutti i nostri playtesters, backers, fans e chiunque con solo un consiglio, attraverso il supporto o direttamente lavorando con noi ci ha aiutato a trasformare questo sogno in realtà! Vi vogliamo bene! Un ringraziamento speciale a:

Raffaele Chiaraluce, Federico Alunno, Simona Campagnoli, Dario "Klark" Vazzana, Girolamo Amico, Maruska Cetra, Matteo Boca, Rahdo & Jen, Daniele Gravina, Luca Tomassi, Alberto Ferrucci, Elisa "Jekyl" Cecchini, Paolo Chiorri, Paolo Panzolini, Barbara Mencarelli, George Breden, Dr J Douglas Clarke, Theofilos Koutroubis, Thanos Potossis, Polo Nerd.

## — INDICE —

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Componenti              | Pag 2  |
| Setup                   | Pag 3  |
| Panoramica              | Pag 5  |
| Flusso di Gioco         | Pag 5  |
| Ricordi                 | Pag 9  |
| Fase Minacce            | Pag 10 |
| Altre Regole            | Pag 11 |
| Fine della Partita      | Pag 12 |
| Scenari                 | Pag 12 |
| Regole delle Espansioni | Pag 15 |
| Poteri dei Personaggi   | Pag 22 |

## — INTRODUZIONE —

Ethan è scomparso. Tutto ciò che è rimasto di lui è uno zaino contenente un diario e una misteriosa bussola che punta continuamente verso una strana direzione. Leggendo il diario, i ragazzi scoprono alcune note appuntate da Ethan velocemente, dove descrive un essere malvagio che si ciba dell'innocenza dei bambini.

Lo chiama **BILLYGOAT**. La bussola sembra condurre ad un tronco cavo nel mezzo del bosco, attraverso il quale **THE ELM STREET CLAN** può raggiungere il mondo di questa spaventosa creatura. L'ultima voce del diario sembra scritta con mano tremante e manda un brivido lungo la schiena dei ragazzi...

Se dovessi scomparire, mi troverete là. Vi prego, recuperate i miei ricordi e aiutatemi a scappare da *Duskworld*, prima che Billygoat mi trasformi in un altro Senza volto.



# Componenti

**Nota:** Riferirsi al foglio illustrativo dei magneti per assemblare correttamente i magneti e le basi alle miniature.



3 Miniature Senzavolto  
(Judith, Sam, Alan)

•Magnets

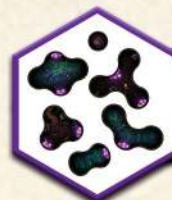


8 Segnalini di  
Metallo Ricordo

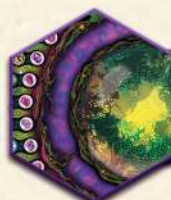


1 Miniatura Billygoat

•Magnete



6 Segnalini Ostacolo



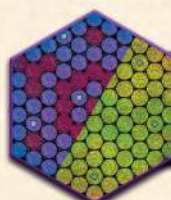
1 Tabellone



1 Miniatura Gruppo  
(Base + Bussola)



50 Carte Evento



1 Plancia Duskworld



4 Basi per miniature



10 Carte Personaggio

# Componenti Espansioni



6 Segnalini  
Posto Infestato



6 Carte Servitori



3 Segnalini Portale



1 Dado Inquietante



8 Servitori  
(Segnalini & Miniature)



6 Segnalini Pericolo



1 Clessidra



1 Segnalino Antro



6 Carte Aspetto



1 "La Nebbia"  
(Copertura della Bussola)



2 Segnalini Occhio



10 Carte Bivio



2 Sacchetti  
per segnalini



# Setup

Le seguenti regole si riferiscono al gioco base, senza espansioni. (Vedi Pag. 15)

- A** Utilizza questo spazio per piazzare tutti i Ricordi collezionati nel corso della partita.
- B** Spazio mazzo carte Evento.
- C** Pila degli scarti.

**1** Piazza il **Cabellone** sul tavolo, facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

**2** Piazza **Duskworld** sullo spazio corrispondente del Tabellone. Piazza le miniature dei **Senzavolto** Alan, Sam e Judith ciascuno su uno spazio diverso dei tre segnalati sul perimetro di Duskworld. L'orientamento delle miniature è indifferente.

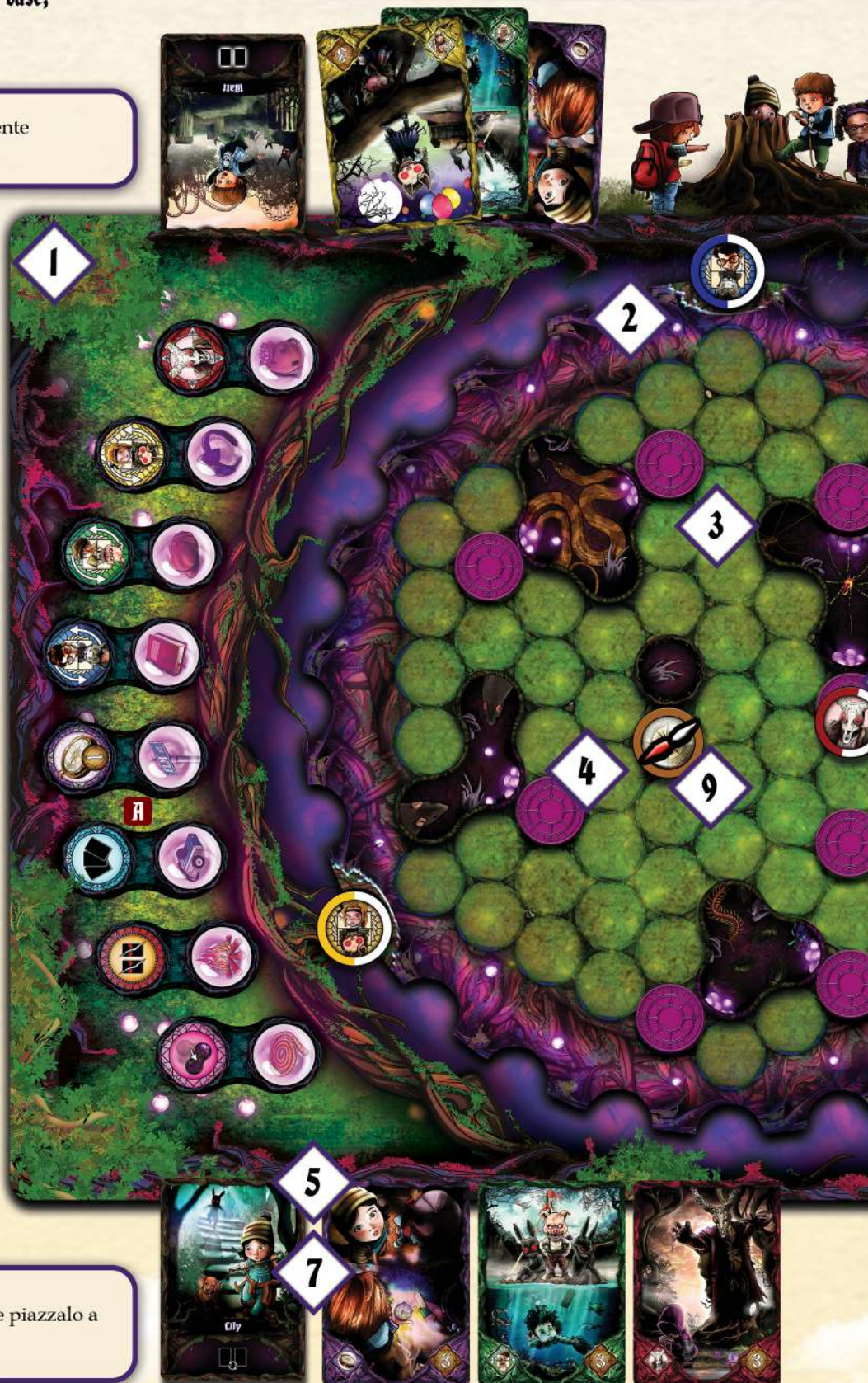
**3** Piazza tutti e 6 gli **Ostacoli** nel Duskworld. Ogni Ostacolo deve coprire esattamente un simbolo  mostrato nel Duskworld. Accertati che ogni Ostacolo sia circondato soltanto da spazi liberi (in altre parole, gli Ostacoli non possono essere adiacenti tra di loro).

**4** Mescola tutti e 8 i **Ricordi** e piazzali ciascuno a faccia in giù in un diverso spazio libero, adiacenti ai simboli  raffigurati su alcune parti degli Ostacoli. Assicurati che due o più Ricordi non siano adiacenti tra di loro e di non sbirciare l'icona mentre li piazzhi.

**5** Mescola le carte **Personaggio** e assegnane una a faccia in su a ogni giocatore. Durante il gioco, queste carte consentiranno ai giocatori di usare *abilità speciali*. Rimetti nella scatola le carte restanti, non verranno usate.

**6** Mescola le carte **Evento** in un mazzo e piazzalo a faccia in giù sul Tabellone.

**7** Ogni giocatore pesca 3 carte Evento dal mazzo e le piazza di fronte a sé a faccia in su. Queste carte formano la **mano del giocatore**.



## ATTENZIONE!

Il gioco contiene dei magneti, e può essere dannoso per gli apparecchi elettronici, come telefoni cellulari o carte magnetiche; teneteli lontani mentre giocate. Per favore rivolgetevi al foglio di spiegazione di assemblaggio, per una spiegazione approfondita.



**D** Utilizza questo spazio per appoggiare tutti i componenti delle espansioni (quando utilizzati) e tenerli a portata di mano.

**E** Display Minacce.

**FACTICE** | 5 Carte

**MEDIO** | 6 Carte

**DIFFICILE** | 8 Carte

**INFERNO** | 10+ Carte

**8**

Seleziona la difficoltà di gioco rivelando il corrispondente numero di carte dal mazzo Evento e piazzandole nel display Minacce, raggruppate per colore.

Rimuovi 3 carte Evento dal mazzo, senza guardarle. Rimetti queste carte nella scatola, non verranno usate in questa partita.

Raccomandiamo di giocare a livello difficoltà **Medio** per la vostra prima partita.

**9**

Strofina il lato rosso della miniatura di Billygoat con la bussola per alcuni secondi. Questo magnetizzerà la bussola. Il lato rosso dell'ago dovrebbe essere attratto dalla parte colorata della base di una qualsiasi miniatura magnetica. Piazza **il Gruppo** in qualsiasi spazio libero adiacente all'Ostacolo di Entrata, indicato nell'immagine di setup.

**10**

Decidete insieme dove piazzare **Billygoat**: deve essere piazzato in uno spazio libero adiacente a un Ostacolo, rivolto verso il Gruppo. Non puoi metterlo in uno spazio del bordo di Duskworld. Vi raccomandiamo di piazzare Billygoat lontano dal Gruppo, ma neppure troppo vicino ad un Senzavolto.

**11**

Scegliete un **giocatore iniziale**.

Uno **spazio** è considerato uno qualsiasi dei cerchi che formano Duskworld. Possono esserci diversi tipi di spazio a cui ci riferiremo nel corso del regolamento.

|  |                                                                                                                                                     |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Uno <b>spazio libero</b> è uno spazio senza alcun componente sopra di esso.                                                                         |
|  | Uno <b>spazio occupato</b> è uno spazio che ha un qualsiasi tipo di miniatura o segnalino sopra di esso.                                            |
|  | Uno <b>spazio adiacente</b> è uno spazio che è connesso ad almeno un altro spazio di Duskworld. Ogni spazio può avere al massimo 6 spazi adiacenti. |
|  | Uno <b>spazio del bordo</b> è uno spazio che ha meno di 6 spazi adiacenti (in altre parole, è vicino al bordo di Duskworld).                        |
|  | Uno <b>spazio esterno</b> è uno degli spazi al di fuori di Duskworld dove muovi le miniature dei Senzavolto.                                        |



# Panoramica



The Faceless è un gioco cooperativo: i giocatori vincono o perdono insieme. Nel gioco vestirai i panni di un gruppo di ragazzini che vogliono salvare Ethan, il bambino scomparso e portato nel Duskworld da Billygoat, un'antica e malvagia creatura che si aggira nel bosco. Grazie ad una bussola magica recuperata da Ethan prima di scomparire, vi calerete nel Duskworld per provare a recuperare gli 8 ricordi perduti di Ethan e riportarlo così al mondo reale; questa è la vostra unica possibilità di vittoria!

Ma attenzione! Per fare questo dovrete muovere le miniature sul tabellone: siccome ogni miniatura contiene un magnete, andrà a interagire con la bussola, il cui ago rosso punterà in nuove e occasionalmente inaspettate direzioni. Imparate a controllare la bussola: è la chiave per vincere.

Il Duskworld però è pieno di molti pericoli. Appena una delle 3 seguenti condizioni si sarà verificata, perderete immediatamente la partita:



Non ci sono più carte nel mazzo Evento e una nuova carta deve essere pescata; Siete intrappolati per sempre nel Duskworld!



In un qualsiasi momento, Billygoat e il Gruppo dovrebbero occupare lo stesso spazio; Billygoat vi ha catturato!



Il gruppo si imbatte in un Ostacolo e non ha abbastanza Ricordi da usare per salvarsi; Billygoat vi trasforma in ricordi di Ethan!



# Flusso di Gioco

The Faceless si gioca in una serie di turni, svolti in senso orario, a partire dal primo giocatore. Nel tuo turno puoi confrontarti e discutere la tua strategia con gli altri giocatori e poi scegliere una tra le seguenti azioni da svolgere:



**CAMMINARE**

Gioca una carta dalla tua mano



**RIPOSARE**

Pesca fino a riempire la tua mano a tre carte



**SUSSURARE**

Scambia carte

Alla fine del turno di ogni giocatore, una nuova carta Evento viene rivelata dal mazzo e aggiunta al display Minacce per attivare uno specifico effetto negativo.



## ^ CAMMINARE

## Gioca una carta dalla tua mano

Quando giochi una carta, risolvi gli effetti mostrati e mettila nella pila degli scarti. Molte carte ti permettono di manipolare una miniatura magnetica, così da alterare la posizione in cui punta l'ago rosso della bussola. Il Gruppo generalmente muove seguendo la direzione indicata dall'ago rosso.

Se giochi una carta **gialla** / **verde** / **blu**, muovi il Senzavolto del colore corrispondente lungo gli spazi esterni di Duskworld.

Puoi muoverlo di quanti spazi esterni desideri e ruotarlo liberamente in qualsiasi verso preferisci, tuttavia **non può essere mosso a scavalcare un altro Senzavolto** e devi sempre **lasciare uno spazio libero tra due Senzavolto**.

Quando sei soddisfatto del movimento e rotazione del Senzavolto, muovi il Gruppo nella direzione ora indicata dall'**ago rosso**. La carta appena giocata indica, nell'angolo in basso a destra, esattamente di quanti spazi si deve muovere il Gruppo.

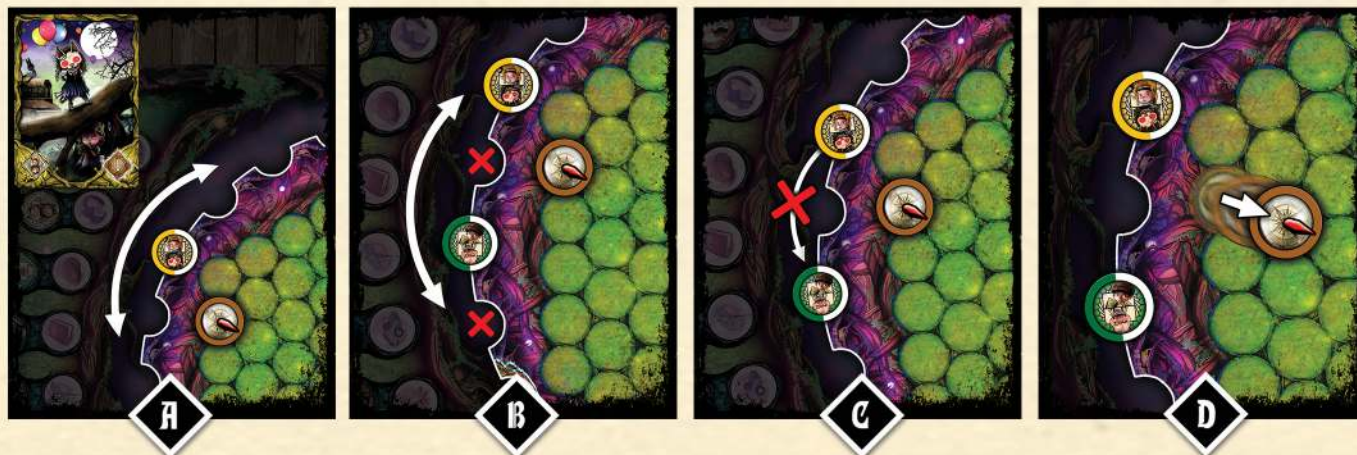
**NOTA**

Se devi muovere più di uno spazio durante una singola azione, muovi sempre il Gruppo uno spazio alla volta. Dopo ogni passo eseguito, la direzione puntata dall'ago rosso potrebbe cambiare! Segui sempre la direzione mostrata dalla bussola dopo ciascun passo.

**NOTA**

Non puoi mai muovere una miniatura magnetica per fare tentativi e prove **PRIMA** di aver giocato una carta.

## ESEMPIO



Carol gioca una carta **gialla** con valore "1". Può ruotare e muovere il Senzavolto Judith:

**A**

in un qualsiasi spazio esterno di Duskworld a portata;

**C**

o muovere in uno spazio adiacente ad un altro Senzavolto;

**B**

non può oltrepassare un altro Senzavolto;

**D**

successivamente Carol muove il Gruppo di uno spazio, seguendo la direzione mostrata dall'ago rosso della bussola.

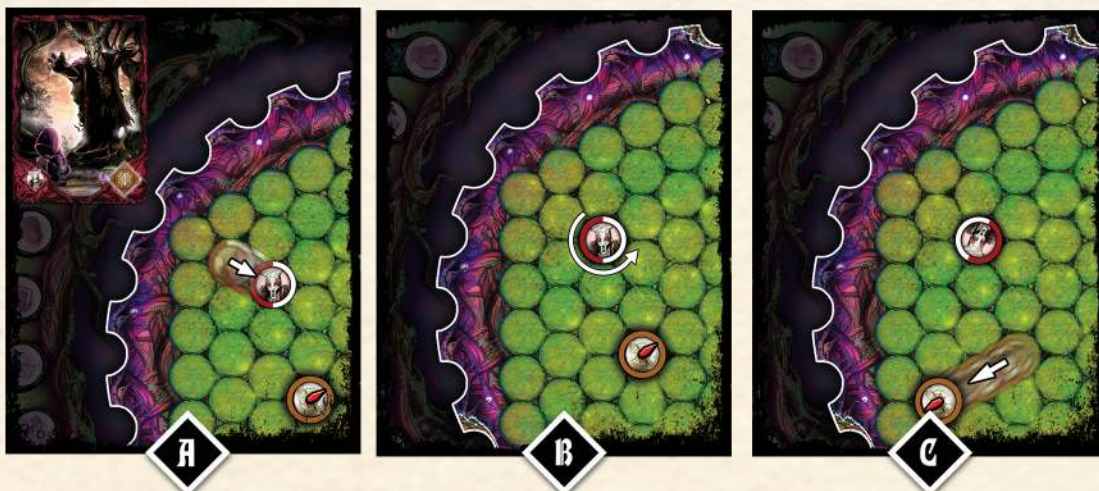
Se giochi una carta **rossa**, devi muovere Billygoat in uno spazio adiacente, dopodiché puoi ruotarlo liberamente. Quando sei soddisfatto del suo orientamento, muovi il Gruppo nella direzione mostrata dall'ago rosso della bussola. La carta mostra di quanti spazi devi muovere il Gruppo.

**NOTA**

Billygoat non può essere mosso sopra un Ostacolo e non segue la regola Labirinto (Vedi Pag. 11)



## ESEMPIO



Bob gioca una carta **rossa** con valore “2”:

**A** muove Billygoat in uno spazio adiacente a sua scelta;

**B** ruota Billygoat in una direzione a sua scelta, per interagire con l'ago della bussola.

**C** A questo punto muove il Gruppo di due spazi, seguendo la direzione mostrata dall'ago della bussola dopo ciascun passo.

Se giochi una **carta viola**, muovi il Gruppo in un qualsiasi spazio adiacente, ignorando la direzione puntata dalla bussola. Devi muovere esattamente del numero di spazi mostrati sulla carta e puoi scegliere una qualsiasi direzione dopo ogni passo.

## ESEMPIO



Carol gioca una carta **viola** con valore “3”

**A** deve muovere il Gruppo di tre spazi in una direzione a sua scelta, e può scegliere una nuova direzione dopo ciascun passo.

## MUOVERE LA BUSSOLA

Alcune volte l'ago rosso punta esattamente nel mezzo tra due spazi adiacenti. In questo caso, i giocatori devono scegliere in quale dei due spazi il Gruppo si deve muovere.

## UNA NOTA SUL MOVIMENTO E ROTAZIONE

Quando ruoti e/o muovi una miniatura, puoi far questo finché non sei completamente soddisfatto del suo orientamento e posizionamento. Puoi fare tutte le prove e i tentativi che vuoi; tuttavia, dopo aver mosso e/o ruotato la miniatura, devi muovere il Gruppo e non puoi più alterare la posizione e l'orientamento delle miniature. Quando muovi la bussola nella direzione desiderata (es.: *tramite una carta viola giocata*), non puoi fare prove e tentativi. Ogni passo conta come uno dei movimenti consentiti.



Aggiungi carte alla tua mano finché non ne hai tre. Prendi queste carte dal display Minacce, iniziando da quella in fondo (una di quelle interamente visibili) ad una qualsiasi colonna. Puoi pescare sia più carte da una singola colonna, sia pescarne da colonne diverse.

## ATTENZIONE!

il display Minacce deve sempre contenere un minimo di carte pari al numero di carte che sono state aggiunte all'inizio del gioco (determinate dal livello di difficoltà scelto). Se in un qualsiasi momento ci sono meno carte di queste, aggiungine dal mazzo di carte Evento al display Minacce, senza attivarne alcun effetto, finché non torni al numero originale.

## NOTE

Nel raro caso in cui ci siano carte nel display Minacce, devi pescare una carta a faccia in giù dal mazzo di carte Evento per ogni carta che ti manca per riempire la mano.



Bob ha una carta in mano, perciò può aggiungere soltanto due carte. Decide di prendere le carte in fondo alle colonne viola e rossa.

Scegli una carta dalla tua mano o da quella di un altro giocatore e dalla ad un altro giocatore a tua scelta (anche te stesso).

oppure

Scambia contemporaneamente una carta dalla mano di un giocatore con un'altra nella mano di un'altro giocatore.

## NOTE

Un giocatore non può mai avere più di tre carte nella sua mano in un qualsiasi momento durante il gioco. Non puoi dare una carta ad un giocatore che ne ha già tre in mano.



Jade vuole passare a Carol la carta **gialla** di Bob.

Purtroppo Bob ha già tre carte nella sua mano.

Jade decide quindi di scambiare la carta **viola** dalla mano di Bob con la carta **gialla** di Carol.



# Ricordi

Ogni volta che il Gruppo si muove in uno spazio dove c'è un Ricordo, lo raccogli. Rivelalo e piazzalo a faccia in su nello spazio corrispondente del Tabellone.

## NOTE

Non è necessario per il Gruppo fermarsi sullo spazio dove si trova il Ricordo. Puoi semplicemente muoverci attraverso e lo raccoglierai nel corso del movimento.

## USARE UN RICORDO (OPZIONALE)

Prima o dopo aver effettuato un'azione, puoi decidere di usare uno dei Ricordi che sono stati raccolti finora. Ogni Ricordo ha un effetto speciale. Una volta che il Ricordo è stato usato, deve essere spostato sopra il suo effetto corrispondente. Non puoi usarlo di nuovo, ma continua a contare per soddisfare la condizione di vittoria.

## ESEMPIO



Bob decide di usare Il Fiocco (uno dei Ricordi raccolti). Per farlo, sposta il Ricordo sopra l'effetto corrispondente e lo esegue.

# Effetti dei Ricordi



### IL CAPPELLO

Muovi la miniatura di Sam come se avessi appena giocato una **carta verde**.



### IL FIOCCO

Muovi la miniatura di Judith come se avessi appena giocato una **carta gialla**.



### IL LIBRO DI SCUOLA

Muovi la miniatura di Alan come se avessi appena giocato una **carta blu**.



### IL SACCO DEI RICORDI

Muovi la miniatura di Billygoat come se avessi appena giocato una **carta rossa**.



### IL RITROUO

Muovi il Gruppo in qualsiasi direzione di uno spazio come se avessi giocato una **carta viola**.



### IL LETTORE MUSICALE

Scegli un giocatore. Quel giocatore pesca carte dal display Minacce finché non riempie la sua mano di carte.



### IL FUOCO DA CAMPO

Scarta fino a due carte dal display Minacce. Scartale sempre a partire da quelle in fondo alle colonne.



### LA VECCHIA CORDA

Muovi un Ostacolo in un altro spazio (o spazi). Assicurati di rispettare le regole di setup per il piazzamento degli Ostacoli.



## IMBATTERSI IN UN OSTACOLO

Puoi usare i Ricordi raccolti per evitare di restare intrappolati in uno degli Ostacoli di Billygoat. Ogni volta che il Gruppo deve muovere in uno spazio contenente un Ostacolo, invece lascialo dove si trova. Se non hai Ricordi non usati, hai perso la partita. Se hai ancora dei Ricordi non usati, ne devi usare tanti quanti i passi che dovresti svolgere nella direzione dell'Ostacolo. Questo non attiva l'effetto speciale dei Ricordi. I Ricordi usati in questo modo sono comunque spostati sopra il loro effetto corrispondente e non possono essere usati di nuovo per evitare un Ostacolo o per attivare il loro effetto speciale! Tuttavia, contano ancora per soddisfare la condizione di vittoria.

## Fine del Turno Fase Minacce

Una volta che hai svolto un'azione e possibilmente usato l'effetto speciale di un Ricordo, devi rivelare la prossima carta Evento dal mazzo. Aggiungi questa carta al display Minacce, nella colonna del colore corrispondente. Se ci sono altre carte su questa colonna, la nuova carta va messa in fondo alla colonna, lasciando la carta precedente soltanto parzialmente visibile. Uno di 5 possibili effetti Minaccia viene ora svolto, in base al colore della carta che riveli:

## ESEMPIO



Il Gruppo deve muovere di tre spazi nella direzione indicata dall'ago rosso. Il primo movimento viene svolto senza problemi, ma con il secondo e il terzo il Gruppo si imbatte in un Ostacolo. State quasi per essere trasformati in ricordi di Ethan! I giocatori devono scegliere due Ricordi che hanno raccolto e usarli

- senza attivare il loro effetto -

per evitare di perdere la partita. Se hanno un solo Ricordo non ancora usato, la partita è persa.



Se riveli una **carta viola**: **Nel gruppo si diffonde il panico!** Per ogni **carta viola** nella colonna viola del display: Muovi il Gruppo di uno spazio nella direzione mostrata dall'ago rosso della bussola. Questo può corrispondere a imbattersi in un Ostacolo.



Se riveli una **carta rossa**: **Billygoat vi individua!** Per ogni **carta rossa** nella colonna rossa del display: Muovi Billygoat di uno spazio nella direzione del Gruppo e ruotalo così che sia rivolto nella direzione della bussola (la parte non colorata della miniatura deve puntare nella direzione della miniatura del Gruppo). Billygoat segue sempre il percorso più breve; se ci sono due o più percorsi della stessa lunghezza, puoi scegliere quale percorso Billygoat seguirà. Billygoat può passare attraverso spazi occupati da Ricordi o fermarsi sopra essi, ma non può passare attraverso un Ostacolo, solo muoverci intorno. Billygoat non può usare la regola del Labirinto (Pag. 11).



Se riveli una **carta gialla**: **I Senzavolto vengono corrotti!** Per ogni **coppia di carte gialle** nella colonna gialla del display: Scegli un Senzavolto e ruotalo di 180° senza spostarlo dal suo spazio.

Se ci sono più coppie di carte gialle, devi ruotare un Senzavolto diverso per ogni coppia. Non puoi scegliere di ruotare il Gruppo. Se hai già ruotato tutti e tre i Senzavolto, vai alla prossima fase.



Se riveli una **carta blu**: **Billygoat aumenta il suo potere.** Per ogni **coppia di carte blu** nella colonna blu del display: Rivela una carta Evento dal mazzo e aggiungila al display Minacce, nella colonna del colore corrispondente. L'effetto della carta (o carte) che hai appena aggiunto in questo modo non si attiva.



Se riveli una **carta verde**: **Duskworld diventa più cupo.** Per ogni **coppia di carte verdi** nella colonna verde del display: Un giocatore differente deve scartare una carta dalla sua mano. Comincia dal giocatore attuale e prosegui in senso orario. Se un giocatore non ha carte nella sua mano, deve invece scartare la carta Evento in cima al mazzo e metterla nella pila degli scarti. Con molte carte verdi presenti nel display, è possibile che uno o più giocatori siano obbligati a scartare più di una volta.



## COPPIE: ESEMPIO



Coppie: In questa immagine puoi notare:  
 3 carte **viola**, 2 carte **rosse**,  
 2 carte **blu** (1 coppia),  
 1 carta **verde** (0 coppie),  
 3 carte **gialle** (1 coppia).

## REGOLA DEL LABIRINTO

Duskworld è un luogo molto insidioso pieno di pericoli, e i ragazzini possono facilmente perdersi lungo i suoi sentieri oscuri. Alcune volte il Gruppo deve muovere oltre il bordo di Duskworld. Quando questo accade, piazza la miniatura del Gruppo nello spazio in direzione totalmente opposta a quello che stai lasciando, dall'altro lato di Duskworld. Se questo spazio è occupato da qualcosa, segui le normali regole.

*Ricorda: Billygoat non può mai usare questa regola quando si muove.*

## MAGNETI CHE COLLIDONO

In alcuni rari casi, due o più miniature magnetiche possono accidentalmente scontrarsi. Quando questo accade, rimuovi quella che stavi muovendo, se possibile, da Duskworld (mettila lontana così che non interferisca con la bussola) e rimetti l'altra nello spazio in cui si trovava. Appena la miniatura rimossa viene mossa nuovamente (tramite una nuova carta giocata o l'uso di un Ricordo), prendi quel Senzavolto e mettilo in uno spazio esterno di Duskworld, ma non adiacente ad un altro Senzavolto.

**NOTA**

Billygoat non può mai lasciare Duskworld. Se devi rimuoverlo, invece rimuovi l'altra miniatura.

# Altre Regole

## NUMERI DELLE CARTE

Devi sempre muovere il gruppo del numero esatto di spazi indicato nella carta appena giocata!

*Ricorda: la direzione dell'ago può cambiare dopo ogni singolo passo, assicurati di muovere il Gruppo un passo alla volta, e accertati dopo ogni singolo passo se la direzione dell'ago è cambiata.*

## PROVE E TENTATIVI

Puoi soltanto eseguire prove e tentativi dopo aver giocato la carta o il Ricordo corrispondente. Non puoi mai muovere o ruotare la miniatura magnetica PRIMA di giocare una carta per Camminare o aver usato un Ricordo. Non puoi mai muovere la bussola per fare prove o tentativi. Ogni passo che il Gruppo esegue è definitivo.

## TUTTE LE MINIATURE SONO FORMATE DA DUE PARTI

La parte colorata, che attrae l'ago rosso, e la parte non colorata, che respinge l'ago rosso. Più vicino è un magnete alla bussola, e più forte sarà l'influenza che esercita su di essa.





# Fine della Partita

Appena tutti gli 8 Ricordi sono stati raccolti da Duskworld, i giocatori vincono la partita! Tuttavia, i giocatori perdono il gioco appena una di queste condizioni si realizza:



Il mazzo di carte Evento è vuoto e una carta deve essere pescata;



In un qualsiasi momento, Billygoat e il Gruppo occupano lo stesso spazio;



Il Gruppo si imbatte in un Ostacolo e non ha abbastanza Ricordi da usare.

## Scenari

*Dopo aver salvato Ethan, il Clan di Elm Street è convinto di poter salvare altri ragazzini dagli artigli malefici di Billygoat. Ma le cose diverranno sempre più difficili ad ogni nuovo tentativo di salvataggio.*

In questa sezione troverai alcuni setup predeterminati che abbiamo trovato divertenti e piacevoli da giocare durante le molte ore di playtesting. Sono accompagnati da una piccola introduzione del ragazzino che proverai a salvare e da una lista di carte Personaggio raccomandate da usare. Se stai giocando in 2 giocatori, usa soltanto i primi due della lista. Se stai giocando in 3 giocatori, usa i primi tre. Regole speciali sono presenti per alcuni scenari.

Puoi trovare tutte le regole per i componenti aggiuntivi nella prossima sezione del regolamento.

### IL MISTERO DELLA CAPRA DEL DUSK WORLD



Heather è una giovane ragazza pazza di film, e sogna di diventare una regista. Va sempre in giro portandosi la sua videocamera e filmando tutte le scene che trova interessanti. L'ultima sua videocassetta è stata trovata accanto all'entrata di Duskworld... Questa è la tua unica possibilità di liberarla!

**Componenti aggiuntivi:** 3 Portali, 2 Occhi

**Setup Personaggi:** Lily, Casper, Dylan, Emily

### DENTRO LA TANA DEL CONIGLIO



L'amore che Alice prova per gli animali è qualcosa di unico. Alice spende la maggior parte del suo tempo curando cuccioli feriti nel bosco che si trova nel retro di casa sua. È stata proprio la sua passione per i coniglietti a condurla nel centro del bosco, dove è scomparsa per sempre. È stata catturata dai Servitori, creature insidiose al servizio di Billygoat.

**Componenti aggiuntivi:** 4 Servitori Girovaghi, 4 Luoghi Infestati, 10 Carte Bivio

**Setup Personaggi:** Matt, Julie, Lily, Luke



## CATTIVE INTENZIONI

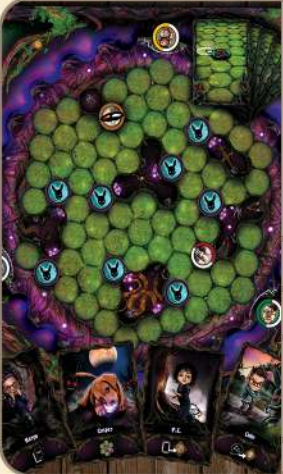


Esplorare il mondo, viaggiare e vedere nuovi posti con i propri occhi; questo era il sogno di Elliot. Un giorno Elliot riuscì finalmente a realizzarlo grazie ad una gita scolastica, ma le cose prendono una brutta piega quando scompare. Il suo binocolo è stato ritrovato in uno dei sentieri oscuri della foresta...

**Componenti aggiuntivi:** Dado Inquietante, Antro, Avatar "Demon"

**Setup Personaggi:** Emily, P.J., Dylan, Karyn

## CATTURALI TUTTI!



A scuola la nuova moda è collezionare e raccogliere insetti. Molti ragazzini hanno immense collezioni, ma nessuno si avvicina a Satoshi, il miglior cacciatore della scuola. Alcuni dicono che sia riuscito a trovare gli insetti più rari in una foresta vicino al villaggio. Ma dopo la sua ultima caccia, nessuno ha ricevuto più sue notizie.

**Componenti aggiuntivi:** 8 Servi Raccoglitori

**Setup Personaggi:** Karyn, P.J., Luke, Casper

**Regola Speciale:** una nuova condizione di vittoria deve essere soddisfatta: **dopo** aver raccolto tutti i Ricordi da Duskworld, **devi anche** raggiungere uno spazio adiacente all'Ostacolo di Entrata.

## UN RICORDO PER DOMARLI



Tutti i ragazzini a scuola sono affascinati dalla creatività di John. "John racconta sempre le storie più belle!" esclamano ogni volta che li intrattiene con uno degli show di pupazzi che scrive e dirige. John sognava un giorno di poter scrivere dei suoi libri. L'ultimo suo show doveva svolgersi nel bosco vicino la città...

**Componenti aggiuntivi:** 3 Ostacoli Palustri, Avatar "Puppetmaster", Avatar "Eraserhead", 10 Carte Bivio

**Setup Personaggi:** Tommy, Luke, Julie, Matt

**Regola Speciale:** Gioca con due carte Avatar; quando tutte e due le carte Avatar si attivano, risolvi i due effetti nell'ordine che preferisci.

## IL SILENZIO DELLE CAPRE



Charlie è un grande cantante. Vince molte delle gare canore della sua città nonostante sia ancora piccolo. La sua passione per la musica è emersa grazie alla gigantesca collezione di vinili di suo padre. Nel tempo si è appassionato a diversi stili e generi musicali. Porta sempre con sé un microfono perché crede che qualsiasi posto possa essere un palco. È scomparso poco dopo l'ultima gara a cui ha partecipato.

**Componenti aggiuntivi:** Avatar "Unspeakable", Nightworld

**Setup Personaggi:** Casper, Matt, P.J., Emily

**Regola Speciale:** Se un giocatore nomina "Billygoat" durante il suo turno, aggiungi immediatamente una carta Evento dal mazzo al display Minacce, e attivane l'effetto.



## VELOCITÀ SUPERSONICA



Nat adora pattinare. Farlo per le strade della città è un po' come volare. Nat è una piccola celebrità e detiene il record di velocità tra tutti i ragazzini, oltre ad essere sempre estremamente puntuale. Ma Nat resta umile, dimostrandolo quando spende la maggior parte del suo tempo libero insegnando nuove mosse agli altri ragazzini. Finché un giorno, Nat sparì improvvisamente dalla piccola cittadina...

**Componenti aggiuntivi:** Clessidra, Nightworld

**Setup Personaggi:** Dylan, Luke, Karyn, Julie



## ACCHIAPPACAPRE



Marie è una cacciatrice di fantasmi. Le piace andare in giro per ville abbandonate a raccogliere indizi e prove, ma anche passare le notti a raccontare storie spaventose attorno al fuoco insieme ai suoi amici. Nella sua ultima caccia ai fantasmi, il suo sguardo rimane catturato da una strana creatura che si aggira tra gli alberi. Marie non sapeva quanto fosse pericoloso seguire Billygoat...

**Componenti aggiuntivi:** Avatar "Spectral", 10 Carte Bivio, La Nebbia

**Setup Personaggi:** Tommy, Lily, Emily, Casper



## Modalità Incubo

Se cerchi la sfida definitiva, prova a giocare ognuno dei precedenti Scenari usando La Nebbia. Questa modalità è strettamente consigliata ai giocatori che hanno una grande conoscenza delle meccaniche e dinamiche di gioco.

Scopri tutti gli scenari, imposta  
un sottofondo musicale o consulta  
il regolamento in modo interattivo.  
Questo e altro ancora su:

[app.alterego.games](http://app.alterego.games)



# Regole delle Espansioni

Le espansioni introducono nuovi componenti che puoi aggiungere alle tue partite per avere un'esperienza diversa con The Faceless. Ogni componente aggiunge nuove regole, perciò vi raccomandiamo di giocare al gioco base un po' di volte prima di introdurli nelle vostre partite. Potete poi aggiungerli in qualsiasi combinazione preferiate, o seguire le regole degli scenari elencate nella sezione precedente.

## Regola Importante

Ogni componente aggiunto alla partita interagisce solo con il Gruppo. Billygoat o altri componenti non sono coinvolti dagli effetti e possono muovere sopra di essi come se muovessero su uno spazio libero, a meno che non sia specificato diversamente.

## AVATAR

Consigliato dopo 4 partite.



Questi sono diversi aspetti incarnati da Billygoat che cambiano il gioco in molti modi diversi. Ogni Avatar ha un'abilità esclusiva e aggiunge nuove sfide inattese al gioco.

**Dopo il Setup:** Mescola le carte Avatar e rivelane una a caso. Questa carta è ora attiva per l'intera durata del gioco. Piazza l'Avatar selezionato accanto al Tabellone. Rimetti le restanti carte Avatar nella scatola di gioco, non saranno usate.

## NOTA

Leggi il Riassunto per informazioni aggiuntive sulle carte Avatar e le rispettive icone.

## DADO INQUIETANTE

Consigliato dopo 5 partite.



Duskworld è un luogo pieno di pericoli. La natura mutevole del mondo lo rendono imprevedibile e il clima spesso cambia improvvisamente da zona a zona, obbligando i ragazzini ad adattarsi a imprevedibili nuovi scenari. Ritrovarsi improvvisamente avvolti dalla neve può ostacolarvi, o magari no?

**Dopo il Setup:** Tieni il Dado Inquietante a portata di mano.

**Durante la partita,** quando una **carta gialla** viene rivelata durante la fase Minacce, prima di risolverne gli effetti Minaccia, lancia il Dado Inquietante e applicane gli effetti mostrati. Alcuni effetti rimangono finché il Dado Inquietante non viene lanciato di nuovo e mostra una faccia diversa. Una volta durante il tuo turno, puoi scegliere di lanciare il Dado Inquietante. Se fai questo, prima aggiungi una nuova carta Evento dal mazzo al display Minacce. Questa carta non attiva i suoi effetti.



Jade vuole usare il suo potere speciale, ma il Dado mostra la faccia . Aggiunge la carta Evento in cima al mazzo al display Minacce e poi lancia il Dado. Ottiene il risultato seguente , che le va più che bene. Alla fine del turno, una **carta gialla** viene rivelata e aggiunta al display Minacce; il Dado Inquietante viene lanciato ancora una volta, ma fortunatamente, mostra nuovamente il risultato .

## NOTA

Leggi il Riassunto per informazioni aggiuntive sul Dado Inquietante e le rispettive icone.



## CARTE BIVIO

Consigliato dopo 5 partite.



Arrivare ad un bivio ti obbliga a prendere decisioni importanti. Quale percorso sceglierai di seguire?

**Dopo il Setup:** Mescola le 10 carte Bivio e mettile vicino al Tabellone, in un mazzo a faccia in giù.

**Durante la partita,** quando una **carta verde** viene rivelata durante la fase Minacce, prima di risolverne gli effetti Minaccia, rivela la carta Bivio in cima al rispettivo mazzo. I giocatori devono ora fare una scelta e risolvere uno dei due effetti mostrati. La decisione finale spetta al giocatore attuale. Scarta la carta Bivio accanto al rispettivo mazzo dopo averla risolta.



Carol finisce il suo turno e rivela una **carta verde** durante la sua fase Minacce. Per questo deve per prima cosa pescare una carta Bivio, che le dà una scelta: muovere il Gruppo di uno spazio seguendo l'ago rosso o bianco della bussola. Trovandosi vicini ad un Ostacolo, Carol sceglie di seguire l'ago bianco della bussola.

### NOTA

Leggi il Riassunto per informazioni aggiuntive sulle carte Bivio e le rispettive icone.

## ANTRO

Consigliato dopo 8 partite.



Può esistere un posto più oscuro di Duskworld? Restando vicini all'ingresso dell'Antro, voci oscure cominciano a infestare i vostri pensieri, e cercano di distoglierli dal vostro obiettivo. Resistete, restate concentrati!

**Durante il Setup,** dopo aver piazzato gli Ostacoli, piazza l'Antro in 3 spazi liberi di Duskworld. Deve rispettare le stesse regole per il piazzamento degli Ostacoli, a parte quella di coprire un simbolo . Quando piazzate Billygoat, piazzatelo in uno degli spazi liberi adiacenti all'Antro, ma non in uno spazio del Bordo. Durante la partita, se cominci il tuo movimento in uno spazio adiacente all'Antro, non puoi usare il tuo potere del Personaggio e/o usare l'effetto di un Ricordo.

**Durante la partita,** se cominci il tuo movimento in uno spazio adiacente all'Antro, non puoi usare il tuo potere del Personaggio e/o usare l'effetto di un Ricordo. Se vi dovete muovere sopra l'Antro, perdete immediatamente la partita (venite ipnotizzati dalle voci oscure e rimanete intrappolati nell'Antro).



All'inizio del turno di Bob, il Gruppo è adiacente all'Antro. Questo impedisce a Bob di usare il suo potere del Personaggio. Decide così di giocare una **carta blu** per cambiare la direzione in cui punta la bussola, che stava precedentemente puntando nell'Antro, così da non perdere la partita.

### NOTA

Leggi il Riassunto per informazioni aggiuntive sulle rispettive icone.



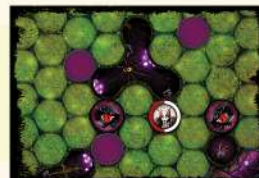
## OCCHI

Raccomandato dopo 6 partite.



*Alcune volte, strane forze sembrano spiare da dietro tronchi putrescenti e cespugli oscuri. Non puoi andartene da Duskworld mentre vi stanno guardando. Cercate in questi posti e assicuratevi che Billygoat non possa vedervi sgattaiolare via dal suo mondo!*

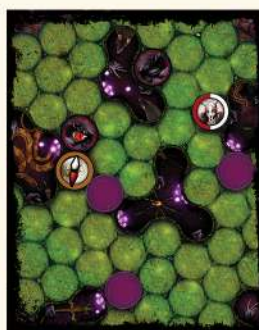
**Dopo il Setup:** Piazzate i 2 Occhi a faccia in su (dal lato aperto) in due diversi spazi casuali distanti al massimo due spazi da Billygoat. Gli Occhi devono essere almeno a tre spazi di distanza tra di loro.



**Durante la partita,** quando muovi in uno spazio con un Occhio, capovolgilo sull'altro lato. Quando una **carta viola** viene rivelata durante la fase Minacce, prima di risolvere l'effetto Minaccia, se almeno un occhio si trova capovolto dal lato aperto, prendi 3 carte Evento dalla cima del mazzo e rimuovile dal gioco, senza guardarle. Quando giochi con gli Occhi, una nuova condizione deve essere soddisfatta per vincere la partita: devi raccogliere tutti i Ricordi da Duskworld e poi entrambi gli Occhi devono essere chiusi (il lato chiuso deve essere a faccia in su).

**NOTA**

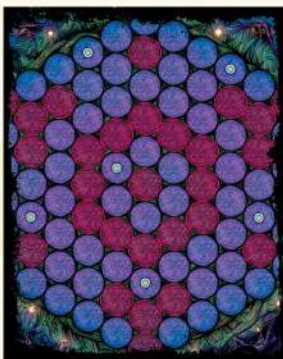
Gli Occhi devono essere capovolti di nuovo sul loro lato aperto se il Gruppo ci passa sopra mentre sono dal lato chiuso.



Durante l'azione Camminare, Carol muove sopra un Occhio; Questo lo ribalta nuovamente sul suo lato aperto. Durante la fase Minacce, una carta **viola** è aggiunta al display Minacce; siccome c'è almeno un Occhio ancora aperto, Carol deve rimuovere le prime 3 carte Evento dal mazzo senza guardarle.

## NIGHTWORLD

Raccomandato dopo 12 partite.



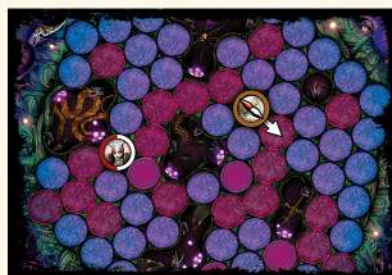
*L'ultima volta che vi siete addentrati in Duskworld, le cose erano molto diverse. Entrarci dopo che il sole è tramontato sembra rendere questo posto ancora più criptico, come se fosse bloccato in un incantesimo eterno. Qualcosa sta creando interferenze con la bussola, riuscirete a fuggire ancora una volta?*

**Durante il Setup:** Quando piazzhi la plancia Duskworld, girala dall'altro lato. Questo lato ha una diversa configurazione per il piazzamento degli Ostacoli, e alcuni nuovi spazi - chiamati spazi Inversi - dotati di una proprietà unica.

**Durante la partita,** ogni volta che dovresti muovere e il Gruppo si trova in uno spazio inverso, devi seguire il lato bianco dell'ago invece che il rosso.



Uno spazio inverso è un particolare tipo di spazio che si trova in Nightworld, che obbliga il Gruppo a seguire il lato bianco della bussola.



Carol deve muovere il Gruppo di due spazi a causa della carta che ha giocato. Durante il suo primo passo, segue l'ago rosso della bussola come al solito, ma finisce in uno **spazio inverso**. Ora deve muovere seguendo l'ago bianco della bussola.



## LUOGHI INFESTATI

Raccomandato dopo 6 partite.



*Essere inseguiti da tutte le direzioni nel Duskworld è una cosa terribilmente spaventosa. Alcuni luoghi in particolar modo, sono infestati dalle cose più orribili. La miglior opzione è correre via, non importa dove, soltanto il più velocemente possibile!*

**Dopo il Setup:** Mescola tutti i Luoghi Infestati a faccia in giù e scegline 4 a caso, senza guardarli. Piazzali a faccia in giù nel Duskworld in quattro diversi spazi liberi scelti a caso. Assicurati di piazzarli ad almeno tre spazi di distanza tra di loro.

**Durante la partita,** quando muovi sopra un Luogo Infestato, rivelalo, assicurandoti di non cambiare il suo orientamento. Devi immediatamente muovere il Gruppo di tanti spazi quanti il numero di simboli ► mostrati, nella direzione indicata.

**NOTA**

Questa azione può implicare di imbattersi in un Ostacolo.

Dopo aver mosso, se hai ancora dei movimenti da effettuare a causa di un effetto precedente, esegui ora. Ogni volta che muovi sopra un Luogo Infestato rivelato, devi immediatamente muovere come se lo avessi appena rivelato. Quando una

**carta blu** viene rivelata durante la fase Minacce, prima di risolverne gli effetti, ruota ciascun Luogo Infestato ancora a faccia in giù così che punti al prossimo spazio adiacente in senso orario. Ripeti questo per ogni altra **carta blu** nel display Minacce.



Durante il turno di Jade, il Gruppo deve eseguire tre passi come indicato dalla carta che ha giocato. Muove il Gruppo in uno spazio libero e poi sopra un Luogo Infestato a faccia in giù. Jade lo rivela e scopre di dover muovere due spazi nella direzione indicata dal Luogo Infestato. Dopodiché, Jade deve ancora svolgere un passo rimasto dalla carta che aveva giocato, e lo fa ora.

## CLESSIDRA

Raccomandato dopo 12 partite.



*I poteri malvagi di Billygoat gli permettono di manipolare il tempo, rendendo la ricerca dei Ricordi più difficile che mai. Attraverso questa manipolazione, obbligherà il Gruppo a prendere decisioni in fretta e ad affrontarne terribili conseguenze!*

**Dopo il Setup:** Piazza la Clessidra sul Tabellone, accanto allo spazio dei Ricordi collezionati. Quando il primo giocatore comincia il suo primo turno, avvia la Clessidra.

**Durante la partita,** devi recuperare uno dei Ricordi da Duskworld prima che la sabbia della clessidra termini. Se hai finito il tempo e non hai raccolto almeno un nuovo Ricordo, devi aggiungere 2 carte Evento dal mazzo al display Minacce (senza attivarle), e poi ruotare la Clessidra di nuovo. Se in un qualsiasi momento raccogli un Ricordo, piazza la Clessidra accanto ad esso. La prossima volta che la Clessidra termina, puoi ruotarla e piazzarla nel suo spazio originale, senza aggiungere carte al display Minacce.

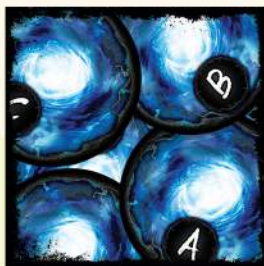


Bob raccoglie un Ricordo prima che la sabbia della Clessidra termini. Piazza immediatamente la Clessidra accanto al Ricordo collezionato e termina il suo turno. Durante il suo prossimo turno, Carol raccoglie un nuovo Ricordo, e la Clessidra viene mossa accanto a esso. Prima di terminare il suo turno, la sabbia finisce di scorrere, così Carol gira la Clessidra e la mette nella sua posizione originale; se fosse stata già in quella posizione, avrebbe dovuto aggiungere due carte al display Minacce.



## PORTALI

Raccomandato dopo 3 partite.



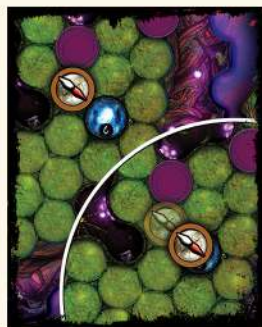
Questi portali permettono al Gruppo di teletrasportarsi per tutta la mappa offrendo nuove interessanti possibilità di movimento. Tuttavia, possono comunque attrarre il Gruppo al loro interno, obbligando i giocatori a ripensare al loro percorso.

**Dopo il Setup:** Mescola e piazza i 3 Portali a faccia in giù in tre spazi diversi casuali di Duskworld, assicurandoti che ci siano almeno 3 spazi di distanza tra di loro. Una volta fatto, girali a faccia in su.

**Durante la partita,** quando il Gruppo termina il suo movimento in uno spazio adiacente al Portale, piazza il Gruppo immediatamente sopra di esso. **Tuttavia,** se il Gruppo finisce il suo movimento **sopra** un Portale, muovi immediatamente il Gruppo sul prossimo Portale. I Portali sono collegati da lettere; A porta a B, B porta a C e C porta a A.

### NOTA

Se Billygoat è su di un Portale e venite mossi sopra di esso, perdete immediatamente la partita.



Jade termina il suo movimento su di un Portale. Il Gruppo viene mosso immediatamente al prossimo Portale. Più tardi, Bob muove il Gruppo e termina il suo movimento in uno spazio adiacente al Portale; il Gruppo viene mosso automaticamente sopra al Portale stesso.

## LA NEBBIA

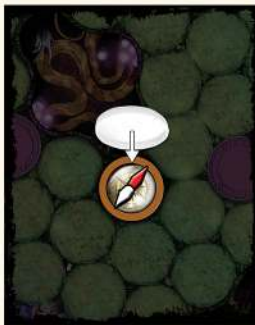
Raccomandato dopo 15 partite.



Che succede quando non riuscite a vedere ad un palmo dal naso? Come potete essere sicuri di muovervi nella giusta direzione? L'unico modo per sopravvivere è aguzzare i vostri sensi e seguire il vostro istinto.

**Dopo il Setup:** Tieni La Nebbia a portata di mano.

All'inizio del turno di ciascun giocatore, prima di qualsiasi altra azione, metti La Nebbia sopra il Gruppo, coprendone la bussola. Questo ti obbliga a prevedere le potenziali alterazioni del campo magnetico senza avere un riscontro immediato dalla bussola. Dopo aver eseguito una qualsiasi azione, o prima di muovere a causa di una carta giocata, rimuovi La Nebbia dalla bussola ed esegui qualsiasi movimento che devi svolgere.



All'inizio del suo turno, Jade piazza La Nebbia sopra la bussola. Poi sceglie di giocare una carta gialla dalla sua mano. Mentre muove la miniatura di Judith, deve cercare di capire la direzione in cui punterà la bussola. Quando è soddisfatta, Jade rimuove La Nebbia e muove il Gruppo nella direzione indicata.



## SERVITORI

Raccomandato dopo 8 partite.

*I Servitori di Billygoat sono una nuova e interessante minaccia che puoi sperimentare in due modalità. Entrambe renderanno la raccolta dei Ricordi ancora più difficoltosa! Ci sono due modalità in cui puoi usare i Servitori: **Servitori Girovaghi** e **Servitori Raccoglitori**. Segui le regole solo per una delle due modalità durante una singola partita.*

**Dopo il Setup:** mescola e dai al primo giocatore le 6 carte Servitore. Queste carte sono usate per determinare dove i Servitori muovono quando hanno l'opportunità di farlo.

**NOTA**

Assicurati che le carte siano girate dallo stesso giocatore e che le carte siano rivolte nella stessa direzione ogni volta, per evitare inconsistenze tra i movimenti.

### SERVITORI GIROVAGHI

Piazza 4 Servitori in 4 diversi Ricordi in Duskworld, casualmente. I rimanenti 4 Servitori non sono usati in questa modalità.

### SERVITORI RACCOGLITORI

Prendi gli 8 Servitori e piazzane ciascuno in un diverso Ricordo di Duskworld.

Durante la partita, quando una **carta rossa** viene rivelata e aggiunta al display Minacce, prima di risolverne gli effetti, muovi i Servitori. Per farlo, rivela una nuova carta Servitori e muovi ciascun Servitore di uno spazio nella direzione indicata dalla carta per ogni **carta rossa** presente sul display Minacce. Se un Servitore dovrebbe muovere sopra un Ostacolo, sopra Billygoat o oltre il bordo di Duskworld, invece non muoverlo ulteriormente. Quando ci sono 3 carte Servitori a faccia in su, dopo averne seguito gli effetti mescolale insieme alle altre in un mazzo a faccia in giù.

Se in un qualsiasi momento un Servitore dovrebbe muovere nello stesso spazio che occupa il Gruppo, o viceversa, i giocatori perdono immediatamente la partita.

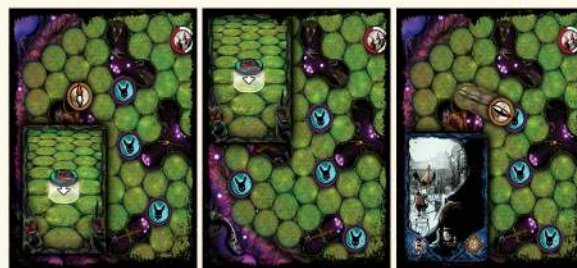
Quando muovi i Servitori, muovi anche i Ricordi sotto di essi, insieme. Se in un qualsiasi momento un Servitore dovrebbe muovere nello stesso spazio che occupa il Gruppo, i giocatori perdono immediatamente la partita. Tuttavia, se il Gruppo muove nello stesso spazio occupato da un Servitore, rimuovi il Servitore dal Duskworld e raccogli il Ricordo come al solito.

### ESEMPIO



Bob rivela una carta **rossa** durante la sua fase Minacce e la aggiunge al display Minacce, così che ce ne sono 4 in totale. Jade rivela una carta Servitori per determinare in quale direzione i Servitori muovono di quattro spazi. Siccome uno dei Servitori si muoverebbe nello spazio dove si trova il Gruppo, i giocatori perdono immediatamente la partita.

### ESEMPIO



Carol rivela una carta **rossa** durante la fase Minacce. Jade rivela una carta Servitori per determinare in quale direzione i Servitori muovono. Ogni Servitore trasporta il Ricordo sotto di sé. Durante il prossimo turno, Jade muove il Gruppo nello stesso spazio di uno dei Servitori, rimuove il Servitore e raccoglie il Ricordo che stava trasportando.



## OSTACOLI PALUSTRI

Raccomandato dopo 8 partite.



Occasionalmente muovere sopra dei terreni palustri può essere una buona scorciatoia per raggiungere il prossimo Ricordo. Tuttavia, muovere nel momento sbagliato può diventare l'ultima decisione che prenderete. Guardate dove mettete i piedi!

**Durante il Setup:** dopo aver piazzato gli Ostacoli, scegline due casualmente e girali dall'altro lato.

**Durante la partita,** puoi muovere sopra l'Ostacolo Palustre, ma per ogni passo che dovresti fare sopra di esso, devi usare un Ricordo - senza risolverne gli effetti. **Se non hai un Ricordo da usare e muovi su uno spazio dell'Ostacolo Palustre, perdi immediatamente la partita.**

**NOTA**

Billygoat e gli altri componenti non possono muovere sopra gli Ostacoli Palustri, sono ancora considerati dei normali Ostacoli ai fini del loro movimento.



Bob svolge un'azione Camminare. Siccome ci sono due Ricordi non ancora usati, decide di puntare la bussola verso un Ostacolo Palustre e muovere di due spazi sopra di esso. Se Bob dovesse muovere una terza volta sopra l'Ostacolo Palustre, i giocatori avrebbero perso la partita, siccome non avrebbero Ricordi da poter usare.

## I COMPONENTI EXTRA

Puoi usare i 6 segnalini Pericolo per aiutarti a ricordare quando alcuni effetti devono essere svolti. Piazzali vicino alla corrispondente colonna del display Minacce. Se ne hai bisogno, puoi usare l'altro lato dei segnalini per segnalare altre cose importanti. I due sacchetti possono essere usati per contenere i segnalini di cartone del gioco. Vi suggeriamo di separare gli Ostacoli e l'Antro dal resto dei segnalini.

### SPECTRAL

Billygoat può muovere sopra gli Ostacoli. Un Ostacolo, ai fini del movimento di Billygoat, è considerato come un unico spazio adiacente a tutti gli spazi che circondano l'Ostacolo stesso.



Billygoat deve muovere di tre passi a causa delle tre carte nella colonna rossa del display Minacce; si muove sopra un Ostacolo, ma questo conta come un singolo passo dei tre che deve eseguire.

### UNSPEAKABLE

Ogni volta che una **carta rossa** viene rivelata durante la fase Minacce, tutti i giocatori devono evitare di parlare o fare qualsiasi riferimento alla partita in corso. Il prossimo giocatore deve svolgere il suo turno senza l'aiuto di alcun giocatore. Puoi riprendere a parlare di nuovo all'inizio della prossima fase Minacce.



Jade rivela una carta rossa, così da attivare il potere dell'avatar Unspeakable. I giocatori non possono parlare o dare alcun indizio al prossimo giocatore. Carol comincia il suo turno, ma deve decidere le azioni da svolgere da sola, senza consultarsi con gli altri giocatori.

## Avatar di Billygoat

### PUPPETMASTER

Ogni volta che una **carta rossa** viene rivelata durante la fase Minacce, piazza un Servitore non usato in uno spazio libero esterno di Duskworld. Se possibile, non deve essere piazzato adiacente ad un altro Servitore. Un Senzavolto non può essere mosso in uno spazio occupato per il resto della partita, ma può essere mosso scavalcando il Servitore.



Carol vuole muovere Alan, ma non può muoverlo in uno degli spazi occupati dai Servitori.



# Poteri dei Personaggi



LILY



Una volta per turno, puoi svolgere l'azione Sussurrare gratuitamente prima o dopo aver eseguito la tua azione regolare. La tua azione regolare può comunque essere Sussurrare.



DYLAN



Il tuo limite di carte in mano è 4 invece che 3. Quando svolgi l'azione Riposare, riprendi nella tua mano fino ad avere 4 carte. Inizia la partita con 4 carte.



MATT



Nel tuo turno, se decidi di eseguire l'azione Camminare, puoi giocare due carte invece che una. Risolvi interamente l'effetto della prima carta prima di giocare la seconda.



MARYN



All'inizio del tuo turno, puoi scrutare la prima carta Evento dal mazzo. Puoi rivelare questa informazione agli altri giocatori. Se decidi di svolgere un'azione di Riposare o Sussurrare durante questo turno, non attivare gli effetti della carta Evento aggiunta al display Minacce durante la fase Minacce.



LUKE



Quando esegui un'azione di Riposare, puoi muovere il Gruppo in un qualsiasi spazio adiacente.



P.J.



Se vuoi eseguire un'azione di Camminare, prima di muovere il Gruppo, puoi decidere di aggiungere 1 o sottrarre 1 dal numero mostrato nell'angolo in basso a destra della carta Evento appena giocata. Muovi il Gruppo rispettando il nuovo valore scelto.



TOMMY



Se il Gruppo recupera un Ricordo, puoi immediatamente pescare una carta Evento dal mazzo e/o scambiare una carta dalla tua mano con una di quelle in fondo ad una colonna del display Minacce.



EMILY



Nel tuo turno, prima o dopo aver svolto la tua azione regolare, puoi scegliere di ruotare uno dei Senza volto, orientandolo come preferisci, sebbene non puoi muoverlo dalla sua posizione attuale.



JULIE



Durante la tua fase Minacce, puoi scartare la carta Evento appena rivelata e pescarne una nuova. Non puoi scartare la seconda carta che riveli e la devi aggiungere obbligatoriamente al display Minacce.



CASPER



Nel tuo turno, prima della tua azione regolare, puoi muovere un Ricordo dalla sua posizione ad uno spazio adiacente qualsiasi, purché libero. Se giochi con i Servitori Raccoglitori, devi muovere anche il Servitore.

## ERASERHEAD

Ogni volta che una **carta rossa** con un valore di "1" o "2" viene rivelata durante la fase Minacce, dopo aver mosso Billygoat, devi usare un Ricordo, senza attivarne gli effetti, se possibile.

## DEMON

Quando giochi una **carta rossa** dalla tua mano, devi muovere Billygoat necessariamente nello spazio adiacente più vicino al Gruppo. Puoi comunque scegliere di ruotarlo come preferisci.

Spiegazione completa a Pagina 15



## Dado Inquietante



Finché il dado mostra questa faccia, i poteri dei personaggi sono disabilitati e non possono essere utilizzati. Appena il dado mostra una faccia diversa, potrai utilizzare nuovamente i poteri.



Finché il dado mostra questa faccia, ogni volta che devi muovere il Gruppo a causa di una carta Evento, oppure a causa di un effetto Minaccia viola, muovi di uno spazio aggiuntivo seguendo la direzione dell'ago rosso.



Finché il dado mostra questa faccia, ogni volta che devi muovere il Gruppo a causa di una carta Evento, oppure a causa di un effetto Minaccia viola, muovi di uno spazio in meno seguendo la direzione dell'ago rosso.

**NOTA**

Un movimento di zero o meno significa che il Gruppo rimane nella sua posizione attuale.

Spiegazione completa  
a pagina 15



Finché il dado mostra questa faccia, se dovessi muoverti su un Ostacolo, puoi evitare di farti catturare senza usare un Ricordo. Se decidi di farlo, rilancia immediatamente il dado.



Muovi Billygoat più vicino al Gruppo di uno spazio, ruotando la sua miniatura così che sia orientata verso la bussola. Poi, rilancia immediatamente il dado.

Non accade nulla.

## Carte Bivio

|  |                                                                                                                                                           |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Muovi il Gruppo seguendo <b>Pago rosso</b> di tanti spazi quanto indicato.                                                                                |
|  | Muovi il Gruppo seguendo <b>Pago bianco</b> di tanti spazi quanto indicato.                                                                               |
|  | Risolvi l'effetto Minaccia rosso come se avessi aggiunto una <b>carta rossa</b> al display Minacce.                                                       |
|  | Risolvi l'effetto Minaccia viola come se avessi aggiunto una <b>carta viola</b> al display Minacce.                                                       |
|  | Usa uno dei Ricordi raccolti, senza attivarne alcun effetto.                                                                                              |
|  | Muovi Billygoat verso il Gruppo di uno spazio, orientando la miniatura così che sia rivolta verso la bussola.                                             |
|  | Se una carta <b>gialla</b> o <b>verde</b> viene giocata il prossimo turno, puoi ruotare il Senzavolto corrispondente, ma non muoverlo in un altro spazio. |
|  | Se una carta <b>gialla</b> o <b>blu</b> viene giocata il prossimo turno, puoi ruotare il Senzavolto corrispondente, ma non muoverlo in un altro spazio.   |
|  | Se una carta <b>blu</b> o <b>verde</b> viene giocata il prossimo turno, puoi ruotare il Senzavolto corrispondente, ma non muoverlo in un altro spazio.    |

Spiegazione completa a pagina 16

## Effetti dei Ricordi



Muovi la miniatura di Sam come se avessi appena giocato una **carta verde**.



Muovi il Gruppo in qualsiasi direzione di uno spazio come se avessi giocato una **carta viola**.



Muovi la miniatura di Judith come se avessi appena giocato una **carta gialla**.



Scegli un giocatore. Quel giocatore pesca carte dal display Minacce finché non riempie la sua mano.



Muovi la miniatura di Alan come se avessi appena giocato una **carta blu**.



Scarta fino a due carte dal display Minacce. Scartale sempre a partire da quelle in fondo alle colonne.



Muovi la miniatura di Billygoat come se avessi appena giocato una **carta rossa**.



Muovi un Ostacolo in un altro spazio (o spazi). Assicurati di rispettare le regole di setup per il piazzamento degli Ostacoli.

Spiegazione completa a pagina 9



Per ogni carta rossa nella colonna rossa del display: Muovi Billygoat di uno spazio nella direzione del Gruppo e ruotalo così che sia rivolto nella direzione della bussola. (la partae non colorata deve puntare nella direzione del Gruppo) Billygoat segue sempre il percorso più breve;



Per ogni coppia di carte verdi nella colonna verde del display: Un giocatore differente deve scartare una carta dalla sua mano. Comincia dal giocatore attuale e prosegui in senso orario.



Per ogni coppia di carte gialle nella colonna gialla del display: Scegli un Senzavolto e ruotalo di 180° senza spostarlo dal suo spazio. Se ci sono più coppie di carte gialle, devi ruotare un Senzavolto diverso per ogni coppia.



Per ogni coppia di carte blu nella colonna blu del display: Rivela una carta Evento dal mazzo e aggiungila al display Minacce, nella colonna del colore corrispondente.



Per ogni carta viola nella colonna viola del display: Muovi il Gruppo di uno spazio nella direzione mostrata dall'ago rosso. Questo può corrispondere a imbattersi in un Ostacolo.

**Minacce**

Spiegazione completa a pagina 10