LEGEND RAIDERS

6+ | 30-45' | 2-4

CONTENUTO

- 1 plancia Quartier Generale
- 4 plance Personaggio, ognuna con indicato uno Strumento Preferito
- 4 dischi Punteggio
- 36 segnalini Strumento (9 per tipo in 4 tipi: Bussola, Corda, Mappa e Pala)
- 4 segnalini Torcia fronte/retro (accesa/spenta)
- 28 tessere Scoperta (5 x 4 Artefatti + 8 Luoghi)
- 1 dado
- 1 sacchetto in tessuto
- 1 tessera Primo Giocatore
- 28 carte Spedizione 58x88mm
- Questo regolamento

PREPARAZIONE

1. Posizionate la plancia **Quartier Generale** al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore prende una plancia **Personaggio** e la posiziona davanti a sé, girandola dal lato che preferisce (è ininfluente ai fini del gioco).
3. Ogni giocatore prende 1 segnalino **Torcia** e lo posiziona sulla sua plancia, in modo che mostri il lato ACCESA.
4. Mettete tutti i dischi **Punteggio** sulla casella 0 del segnapunti.
5. Mescolate tutte le tessere **Scoperta** in una pila a faccia in giù, dopodiché rivelate le prime 4 tessere e posizionatele nell'apposito spazio sulla plancia Quartier Generale. Lasciate le altre tessere impilate accanto al Quartier Generale in modo tale che il retro della prima tessera della pila sia visibile.
6. Mettete tutti i segnalini **Strumento** nel sacchetto, dopodiché estraetene casualmente 8: in ordine di estrazione, posizionate 2 segnalini Strumento per volta sotto a ciascuna tessera Scoperta, da sinistra a destra, fino a riempire ogni casella tonda del Quartier Generale.
7. Mescolate il mazzo delle carte **Spedizione** e mettetelo sul tavolo a faccia in giù, dopodiché rivelate le prime 4 carte e mettetele a faccia in su vicino al Quartier Generale.
8. Scegliete casualmente il primo giocatore, che riceve la tessera **Primo Giocatore**. Il gioco proseguirà poi in senso orario.
9. Tenete a portata di mano il **dado** (per la variante senza dado vedere pag. 6).

PANORAMICA

Salute a te, Avventuriero!
Il mondo è pieno di misteri da risolvere, leggendari artefatti da recuperare e luoghi mitici da esplorare.
Per questo motivo, noi della Legend Raiders Inc. stiamo cercando persone come te! Ti forniremo indicazioni sulle scoperte da effettuare, ti daremo strumenti per farlo e ti affideremo avvincenti missioni!
La gloria e la fama saranno tutte per te... a noi bastano le Monete Perdute!

Legend Raiders Inc. - ufficio reclutamento

In Legend Raiders vestirete i panni di coraggiosi avventurieri alla ricerca di artefatti e luoghi leggendari, per ottenere fama, gloria... e le misteriose Monete Perdute!

TURNO DI GIOCO

Ed eccoci finalmente al momento tanto atteso! L'esplorazione può iniziare. Cercate di essere più veloci degli altri, ma anche di raccogliere più Monete Perdute possibili.

Un round di gioco è composto dai turni individuali di tutti i giocatori, ossia da un giro di tavolo a partire dal primo giocatore. Ciascun turno individuale è composto da 2 fasi:

1. **Lanciare il dado** e applicarne immediatamente gli effetti.
2. **Effettuare 1 azione.** Ciascun giocatore può scegliere fra:
   - 2a. **Preparare una Spedizione:** Raccogliere le tessere Scoperta e i segnalini Strumento per completarle!
   - 2b. **Partire per una Spedizione.** L'azione è composta da 2 parti:
     - I. Prendere 1 carta Spedizione.
     - II. Completare 1 o più tessere Scoperta usando i segnalini Strumento a disposizione.

1. Lanciare il dado

La vita di un esploratore è sempre piena di sorprese: a volte si possono trovare preziosi strumenti o Monete Perdute nascosti in posti inaspettati. Altre volte, un colpo di vento improvviso può lasciarvi al buio!

All'inizio del proprio turno, il giocatore **deve lanciare il dado** e applicare immediatamente l'effetto risultante. I possibili effetti sono:

Pescare 1 segnalino Strumento dal sacchetto e posizionarlo nello **Zaino** sulla plancia Personaggio. Se ci sono già 6 segnalini Strumento nello Zaino, il giocatore di turno deve decidere immediatamente quale scartare, rimettendolo nel sacchetto (può essere quello appena pescato).

Tutti i giocatori (incluso il giocatore di turno) devono **girare il proprio segnalino Torcia:** quelli che mostrano il lato ACCESA devono girarla su SPENTA e viceversa. Durante il gioco, la Torcia ACCESA può essere usata come Strumento Jolly, girandola sul lato SPENTA.

Se il giocatore di turno decide di Partire per una Spedizione, ottiene **1 punto extra per ogni tessera Scoperta completata** (conta come una Moneta Perduta sulla sua plancia). Vedere **II. Completare 1 o più tessere Scoperta usando i segnalini Strumento a disposizione,** a pag. 3.

IMPORTANTE: se un giocatore dimentica di lanciare il dado prima di iniziare la fase 2, deve girare la propria Torcia da ACCESA a SPENTA. Se è già spenta, non accade nulla. In entrambi i casi, una volta che la fase 2 è iniziata, il dado non va più lanciato per questo turno.

2. Effettuare 1 azione

È il momento di mettervi al lavoro! Raccogliete gli equipaggiamenti, scegliete le vostre destinazioni e, soprattutto, effettuate incredibili scoperte per scrivere il vostro nome nella storia!

Dopo aver applicato l'effetto del dado, il giocatore di turno deve scegliere 1 sola fra le 2 possibili azioni: **Preparare una Spedizione** oppure **Partire per una Spedizione**.

2a. Preparare una Spedizione

La storia è piena di avventurieri che sono partiti con entusiasmo, ma hanno fallito miseramente. Dimostrate di essere dei veri professionisti ed equipaggiatevi al meglio prima di partire!

Il giocatore che sceglie di **Preparare una Spedizione** deve prendere dalla plancia Quartier Generale un'intera colonna di elementi, ossia 1 tessera Scoperta e i 2 segnalini Strumento sotto di essa, e posizionarli a faccia in su negli spazi appositi della plancia Personaggio, dopodiché deve ripristinare il Quartier Generale prendendo la tessera Scoperta in cima alla pila e 2 segnalini Strumento casuali dal sacchetto, piazzandoli negli spazi che ha appena svuotato.

Esempio 1:

Florence Ovaraby sceglie la colonna III e prende la tessera "Necronomicon" e 2 strumenti Pala.

Su ogni plancia Personaggio ci sono 3 spazi per le tessere Scoperta (in alto a sinistra) e 6 per i segnalini Strumento nell'area Zaino (in basso a destra). Inoltre, sono già raffigurate 4 Monete Perdute.

Non potete avere più di 3 tessere Scoperta o di 6 segnalini Strumento. Se ne prendete di più, dovete subito decidere quali elementi rimettere nel sacchetto fra quelli in eccesso (inclusi quelli appena presi).

2b. Partire per una Spedizione

Lo zaino è pieno di strumenti, le destinazioni sono note. Tutto è pronto per la partenza! Correte a scoprire leggendari tesori e a esplorare luoghi mitici!

Quest'azione è composta da 2 parti:

I. Prendere 1 carta Spedizione;

II. Completare 1 o più tessere Scoperta usando i segnalini Strumento a disposizione **(opzionale)**.

I. Prendere 1 carta Spedizione

Anche un semplice appassionato può avere la fortuna di fare una grande scoperta una volta nella vita, ma per essere i migliori dovete ripetervi! Sarete in grado di portare a compimento le nostre difficili missioni?

Il giocatore che sceglie di **Partire per una Spedizione** deve per prima cosa prendere 1 delle 4 carte Spedizione a faccia in su vicino alla plancia Quartier Generale, rimpiazzandola con la successiva dal mazzo, oppure la prima carta coperta in cima al mazzo. Poi, la mette coperta vicino alla propria plancia Personaggio. Alla fine della partita, tutte le carte saranno rivelate e valutate per attribuire eventuali punti (vedere **Punteggio finale** a pag. 5). I giocatori possono guardare le proprie carte in qualsiasi momento.

NOTA: la carta va presa anche se il giocatore è intenzionato a non completare alcuna tessera Scoperta. Ciò significa che è possibile scegliere l'azione Partire per una Spedizione anche senza avere alcuna tessera Scoperta sulla propria plancia. Ciò può avere senso nell'ultimo round di gioco, oppure per assicurarsi una carta che davvero si desidera senza che qualcun altro la prenda!

II. Completare 1 o più tessere Scoperta usando i segnalini Strumento a disposizione

Ormai siete partiti! La gloria vi attende. Usate gli strumenti a vostra disposizione, soprattutto quelli che sapete usare meglio!

Dopo aver preso la carta Spedizione, il giocatore di turno può, a sua scelta, completare fino a 3 tessere Scoperta, come segue:

1. Rimettere nel sacchetto tutti i segnalini Strumento richiesti dalla tessera Scoperta e metterla a faccia in giù in uno spazio libero nella parte inferiore della propria plancia Personaggio.

IMPORTANTE: se la sua Torcia è ACCESA, il giocatore può girarla sul lato SPENTA invece di usare 1 Strumento a sua scelta. In pratica, la Torcia accesa è uno Strumento jolly.

2. Dopo aver spostato la tessera Scoperta, il giocatore ottiene immediatamente **1 punto per ogni simbolo Moneta Perduta visibile sulla sua plancia**. Inoltre, ogni personaggio ha un proprio Strumento Preferito indicato sotto al suo nome, sulla plancia Personaggio. Il giocatore ottiene **1 punto aggiuntivo per ogni segnalino Strumento Preferito usato** per completare una tessera Scoperta (usare la Torcia per simulare lo Strumento Preferito **NON** fa ottenere il punto extra). Dopo aver calcolato il totale, il giocatore avanza il proprio disco Punteggio di conseguenza.

IMPORTANTE: se nella fase 1 il giocatore ha ottenuto Moneta sul dado, va considerato come una Moneta Perduta aggiuntiva sulla sua plancia, quindi attribuisce 1 punto in più a ogni Scoperta completata in questo turno (vedere punto 3).

Esempio 2:

a. *Montana John risolve la missione "Olympus", usando 3 dei suoi segnalini Strumento.*

b. *Montana John mette la tessera "Olympus" sul proprio spazio per le Scoperte e la mette a faccia in giù; ottiene 6 punti: 5 per le Monete Perdute visibili sulla sua plancia e 1 per aver usato 1 segnalino Strumento Corda, che è il suo Preferito.*

NOTA: i Luoghi richiedono 1 segnalino Strumento in più per essere scoperti, rispetto agli Artefatti, ma hanno una Moneta Perduta sul dorso, quindi attribuiscono subito 1 punto in più a ogni tessera Scoperta, a partire dal momento in cui vengono messi a faccia in giù fino alla fine della partita.

Esempio 3:

Joe Manjee ottiene 2 punti extra per aver usato 2 Mappe per scoprire "El Dorado".

3. Se ci sono altre tessere Scoperta a faccia in su sulla plancia Personaggio e il giocatore ha i segnalini Strumento per completarle, può farlo, ripartendo semplicemente dal punto 1 della parte II.

NOTA: la tessera Scoperta successiva completata nello stesso turno frutterà probabilmente almeno 1 punto in più della precedente, perché ci sarà una Moneta Perduta visibile in più sulla plancia, a meno che non sia stata appena coperta quella sul sesto spazio.

Esempio 4:

a. *Montana John ottiene 6 punti per aver scoperto "Mjöllnir", pari al numero di Monete Perdute visibili sulla sua plancia.*

b. *John non ottiene il punto per la Corda perché ha usato la Torcia al posto di un segnalino Strumento Corda.*

FINE DELLA PARTITA

Ed eccoci giunti alla resa dei conti! I vostri sforzi sono stati ripagati da incredibili scoperte, ma è il momento di valutare l'andamento delle missioni che vi avevamo assegnato, e scoprire chi di voi sarà ricordato come il più grande esploratore della storia!

La partita finisce al termine del round in cui almeno un giocatore ha completato la sua sesta tessera Scoperta. Ciò significa che il gioco procede fino al giocatore a destra di chi ha la tessera Primo Giocatore, in modo che tutti giochino lo stesso numero di turni.

IMPORTANTE: è possibile completare fino a 8 Scoperte totali, se nell'ultimo round un giocatore ne completa più di 1. In tal caso, mettete le tessere aggiuntive fuori dalla plancia Personaggio e, se hanno Monete Perdute sul dorso, consideratele normalmente per il calcolo del punteggio.

PUNTEGGIO FINALE

Alla fine della partita, ciascun giocatore rivela tutte le carte Spedizione in proprio possesso e ottiene punti di conseguenza. Ci sono 3 tipi di carta:

1. **Carta Missione:** richiede di completare 3 Scoperte rappresentate dalle immagini sulla Mappa. In caso positivo, il giocatore ottiene tanti punti quante sono le Monete Perdute visibili nella parte in basso sulla carta. L'ordine in cui sono indicate le richieste sulla carta non è importante.

IMPORTANTE: una tessera Scoperta completata può essere considerata per soddisfare più carte Missione.

2. **Carta Scoperta:** conta come una tessera Scoperta completata per soddisfare le carte Missione.

3. **Carta Dado:** può essere scartata dopo che il giocatore ha lanciato il dado per cambiarne il risultato a suo piacimento. Se viene conservata, vale 1 punto a fine partita.

Esempio 5:

Lana Soft lancia il dado e ottiene come risultato l'obbligo di spegnere la sua Torcia. Per fortuna, ha con sé la carta Dado, quindi può scegliere la faccia che preferisce: gira il dado sulla faccia Moneta. La sua Torcia resta accesa e ogni sua tessera Scoperta completata in questo turno vale 1 punto in più!

Esempio 6:

In questa situazione, Joe Manjee ottiene 10 punti per le Missioni completate.

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore! In caso di parità, vince l'ultimo che ha giocato fra i giocatori alla pari.

VARIANTE SENZA DADO
(PER CHI ODIA LA FORTUNA)

Dietro a molte scoperte si cela spesso una certa dose di fortuna. Tuttavia, per quelli di voi che vogliono essere totalmente padroni della propria sorte, ecco le regole per giocare senza dado. Ricordate: il destino è solo nelle vostre mani!

Il dado non viene mai usato in questa variante. Saltate la fase 1 di ogni turno.

Quando un giocatore sta effettuando l'azione **2b. Partire per una spedizione**, può prendere la carta Dado, se disponibile. Una volta presa, può scartarla, rimescolandola nel mazzo in ogni momento durante il proprio turno (anche subito) per ottenere 1 di questi effetti a sua scelta:

- **Può pescare 2 segnalini Strumento** dal sacchetto e posizionarli nello Zaino sulla sua plancia Personaggio. Se così facendo, il totale eccede i 6 segnalini Strumento nello Zaino, dovrà decidere immediatamente quali scartare, rimettendoli nel sacchetto (inclusi quelli appena pescati).
- Se la sua Torcia è SPENTA **può girarla su ACCESA** (non avrà effetto sugli altri giocatori).

> **NOTA:** questo è l'unico modo per riaccendere una Torcia. Chi non ha la carta Dado può usare la Torcia come jolly solo **1 volta** in tutta la partita. Scegliete attentamente quando farlo!

- **Può ottenere 1 punto extra per ogni tessera Scoperta completata** (conta come una Moneta Perduta sulla sua plancia). Vedere **II. Completare 1 o più tessere Scoperta usando i segnalini Strumento a disposizione,** a pag. 3.

Se la carta Dado viene conservata, vale 1 punto alla fine della partita.

Tutte le altre regole di gioco restano invariate.

I migliori elementi si meritano un posto d'onore nella nostra bacheca! Vengono da parti diverse del mondo e hanno diversi approcci d'azione: i cartografi prediligono lo studio di antiche mappe, gli avventurieri si inoltrano con coraggio nei più pericolosi anfratti, gli esploratori sanno orientarsi in qualsiasi situazione, mentre gli archeologi sono in grado di scavare per ore sotto al sole cocente senza mai stancarsi.

I nomi che abbiamo inserito sulle plance dei giocatori sono **omaggi a personaggi** che hanno stimolato l'**immaginario popolare,** da persone reali a protagonisti di famosi film o videogiochi. Li avete indovinati tutti? Seguite i loro consigli, divertitevi a provare le loro strategie e lasciatevi ispirare dalla variante in solitario, leggendo il Qr code indicato dalla freccia!

ELENCO SINTETICO DELLE POSSIBILI SCOPERTE

Nota dell'editore: per creare le tessere Scoperta ci siamo ispirati a famose leggende, prendendoci a volte la libertà di rielaborarle per unire nomi evocativi a immagini emozionanti.

Ecco a cosa ci siamo ispirati!

Adam: i teschi di cristallo sono ricorrenti nella fantarcheologia. Qui abbiamo immaginato fosse quello di Adamo, il primo uomo.

Aegis: scudo di Atena in cui è incastonata la testa di Medusa, citato nell'Iliade. È in grado di pietrificare i nemici.

Agartha: regno leggendario posto al centro della Terra. Vi vive il re del mondo.

Agua de vida: fonte della giovinezza citata in innumerevoli leggende.

Alexandria: il faro di Alessandria d'Egitto era una delle 7 meraviglie del mondo antico.

Atlantis: il regno di Atlantide, citato da Platone e inabissatosi negli oceani, secondo le leggende.

Babel/Babylon: la torre di Babele, citata nella Bibbia, fu distrutta da Dio stesso. Si trovava nell'antica città di Babilonia. Abbiamo voluto dedicare una tessera alla torre e una alla città.

Clavicola Salomonis: grimorio anonimo del Seicento, è uno dei più famosi libri di demonologia, conosciuto anche come Lemegeton.

Draconite: un autentico uovo di drago!

Eden: il frutto proibito, costato ad Adamo ed Eva la cacciata dal paradiso terrestre.

El Dorado: luogo leggendario traboccante di oro di ricchezze, lungamente cercato, soprattutto in Sud America.

Excalibur: spada di re Artù, ricevuta dalla Dama del Lago, da non confondere con quella estratta dalla roccia.

Grand Grimoire: è un grimorio di magia nera ipoteticamente scritto nel 1522. È uno dei libri esoterici più diffusi e ben scritti.

Horus: nell'Antico Egitto, l'Occhio di Horus era simbolo di protezione, prosperità e buona salute, quindi usato spesso negli amuleti.

Lancea Longini: è la lancia con cui Gesù sarebbe stato trafitto al costato dopo essere stato crocefisso, menzionata nel Vangelo di Giovanni.

Lapis Philosophorum: è la Pietra Filosofale, in grado di guarire qualsiasi malattia, conferire l'eterna giovinezza e l'onniscienza e tramutare tutti i metalli in oro.

Mater: la Dea Madre, è una divinità femminile primordiale, ritrovata in varie forme presso molte civiltà e popolazioni di tutto il mondo, a partire dalla preistoria.

Mjöllnir: è il martello di Thor, dio del tuono e del fulmine della mitologia nordica.

Necronomicon: nelle opere di H.P. Lovecraft è il libro malvagio per eccellenza. Fra le altre cose, contiene i rituali per evocare i Grandi Antichi.

Olympus: il monte Olimpo è il più alto della Grecia ed era considerato la casa degli Dei nella mitologia classica.

Oracula Sibyllina: raccolta di libri contenente varie profezie su eventi futuri. Sono catalogati tra gli apocrifi dell'Antico Testamento.

Pandora: nella mitologia greca, il vaso di Pandora conteneva tutti i mali, che si riversarono nel mondo dopo che Pandora stessa lo aprì.

Poseidon: è il tridente di Poseidone, dio greco del mare.

Prophetica: abbiamo usato questo titolo per raccogliere genericamente i tantissimi testi profetici scritti nella storia, immaginando che quelle scritte qui funzionassero.

Shangri-La: luogo paradisiaco, dove non esistono odio e malvagità, descritto nel romanzo Orizzonte perduto di James Hilton e poi cercato da molti avventurieri.

Uroboros: il serpente o drago che si morde la coda è un simbolo molto antico, presente in molti popoli e in diverse epoche. rappresenta il potere che divora e rigenera sé stesso.

Wen-dae-ke: è una maschera sacra usata dalle tribù Native Americane dell'area di Grandi Laghi, in cui è ambientato il nostro gioco **Wendake**. Un piccolo vezzo da parte nostra.

RIASSUNTO DEL TURNO DI GIOCO

FASE 1: Lancia il dado

E applica immediatamente gli effetti.

Pesca 1 segnalino Strumento dal sacchetto (scarta gli eventuali eccessi).

Tutti i giocatori (incluso tu) **girano** il proprio segnalino Torcia.

Ottieni **1 punto extra** per ogni tessera Scoperta completata in questo turno.

Se dimentichi di lanciare il dado, spegni la tua Torcia.

FASE 2: Effettua 1 azione

Scegli fra:

2a. Preparare una Spedizione. Prendi 1 tessera Scoperta e i 2 segnalini Strumento sotto di essa (scarta gli eventuali eccessi).

2b. Partire per una Spedizione:

- Prendi 1 carta Spedizione (una delle 4 a faccia in su o la prima del mazzo).
- **Se vuoi**, usa i segnalini Strumento per completare fino a 3 Scoperte: ottieni 1 punto per ogni ICONA MONETA PERDUTA presente sulla tua plancia e/o sul dado, più 1 punto per ogni segnalino Strumento Preferito usato.

RINGRAZIAMENTI

Dario e **Francesco** vorrebbero ringraziare **le loro famiglie** per la pazienza e il supporto.

Post Scriptum ringrazia tutti i playtester del gioco, in particolare quelli della **Ludoteca Galliatese**.

RICONOSCIMENTI

Autori: Francesco Testini e Dario Massarenti
Illustrazioni: Mateusz Mizak **Grafica:** Sara Gioria
Sviluppo regole e progetto editoriale: Mario Sacchi e Marco Garavaglia

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com
Impaginazione: Margherita Cagnola **Revisione:** Francesca Gherardi
Supervisione: Mario Cortese
Distribuzione a cura di DungeonDice.it
www.dungeondice.it

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

Pubblicato nel 2022 da **Post Scriptum**
postscriptum-games.it
https://beacons.page/postscriptumgames
customercare@postscriptum-games.it