

LEGEND RAIDERS

- REGOLE PER IL SOLITARIO -

PREPARAZIONE

1. Posiziona la plancia Quartier Generale al centro del tavolo.

2. Prendi una plancia Personaggio e posizionala davanti a te, girandola dal lato che preferisci (è ininfluente ai fini del gioco).

3. Prendi 1 segnalino Torcia e posizionalo sulla plancia, in modo che mostri il lato **ACCESA**.

4. Metti il disco Punteggio sulla casella 0 del segnapunti.

5. Prendi le 8 tessere **Luogo** dal mazzo delle tessere Scoperta, mischiale e piazzane 3 **vicino** alla plancia Quartier Generale. Rimetti nella scatola le restanti tessere Luogo, non serviranno in questa partita.

6. Mischia le restanti 20 tessere Scoperta (gli **Artefatti**), rivela le prime 4 e posizionale nell'apposito spazio sulla plancia Quartier Generale. Sistema le altre tessere in 2 pile separate da 8 tessere ciascuna e mettile accanto al Quartier generale, in modo che il retro della prima tessera di ogni pila sia visibile.

7. Metti tutti i segnalini Strumento nel sacchetto, dopodiché estraine casualmente 8: in ordine di estrazione, posiziona 2 segnalini Strumento sotto a ciascuna tessera Scoperta, da sinistra a destra, fino a riempire ogni casella tonda del Quartier Generale. In questo modo, ogni tessera Scoperta sarà associata casualmente a 2 Strumenti. Tieni il sacchetto a disposizione.

8. Mescola il mazzo delle carte Spedizione, rivela le prime 4 carte Missione e mettile a faccia in su vicino al Quartier Generale. Rimetti le restanti carte Spedizione nella scatola, non verranno usate in questa partita.

NOTA: devi rivelare solo carte Missione; se peschi carte Dado o carte Scoperta dovrai scartarle e pescarne altre finché non avrai 4 carte Missione.

9. Il Dado non viene usato in questa modalità.



SCOPO DEL GIOCO

Accumulare **almeno 30 Monete Perdute** (punti vittoria).



TURNO DI GIOCO

Il gioco si svolge come nella versione a più giocatori, **con le seguenti modifiche:**

- Il dado non viene mai usato. Saltate la prima fase di ogni turno.
- Quando scegli di effettuare l'azione **2a. Preparare una Spedizione non ripristinare** le tessere Scoperta sulla plancia Quartier Generale, ma lascia gli spazi vuoti.



Esempio 1: scegliendo di effettuare l'azione 2a. Lamar Croft **non ripristina** le tessere Scoperta sulla plancia Quartier Generale.

- Quando scegli di effettuare l'azione **2b. Partire per una Spedizione**, salta la parte I (NON prendere la carta Spedizione). Dopo aver calcolato i punti, **ripristina immediatamente** la plancia Quartier Generale da sinistra a destra con le tessere Scoperta e i segnalini Strumento mancanti. Quando ripristini le tessere Scoperta puoi scegliere da quale pila pescare ogni tessera. Se una pila si esaurisce non potrà più essere scelta.

NOTA: ogni volta che vuoi pescare una tessera Scoperta puoi scegliere da quale pila prenderla.

- Come **Azione aggiuntiva (2c.)**, puoi scegliere di **prendere una delle tessere Luogo** vicine al Quartier Generale (1). In questo caso, **pescare 1 segnalino Strumento** a caso dal sacchetto (2) e, se la tua torcia è **SPENTA**, voltala su **ACCESA** (3).



Esempio 2: Lamar Croft prende la tessera El Dorado, quindi pesca 1 segnalino Strumento e gira la sua Torcia.

- Quando completi una carta Missione, girala immediatamente a faccia in giù e calcola i punti indicati.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

La partita termina, come nella versione a più giocatori, quando **6 o più tessere Scoperta** sono state completate. Ottieni la vittoria se hai totalizzato **almeno 30 punti**, ma puoi stabilire un punteggio più alto da raggiungere.

- Prova una sfida più difficile rimuovendo **tutte** le tessere Luogo dal gioco (in questo modo, avrai una sola opportunità di usare la Torcia in tutta la partita).

