

BACK STORIES

RICONOSCIMENTI

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com
Responsabile di produzione: Margherita Cagnola
Impaginazione: Martina Marzulli
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Lorenzo Trenti
Supervisione: Mario Cortese
Distribuzione a cura di DungeonDice.it
GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.
Per reclami su questo prodotto, contattare reclami@gateongames.com

Ideato da
Jules Messaud e Anthony Perone
Scenario scritto da
Benoit Bannier e Jérémy Ducret
Illustrazioni di
Cyrille Bertin



VUOI RIMANERE
AGGIORNATO
SUL REGOLAMENTO?



COMPONENTI

128 carte e questo regolamento.

PANORAMICA DEL GIOCO

In questa storia collaborativa dovrete completare una serie di obiettivi e prendere decisioni che daranno forma alla storia. Nella maggior parte dei casi non c'è una scelta giusta o sbagliata, bensì solo un modo diverso di giocare la storia. Ma ricordate che ogni decisione ha delle conseguenze. **La storia non è scritta sulla pietra, quindi le vostre scelte faranno tutta la differenza!**



Non mescolate e non guardate le carte prima di iniziare l'avventura. Se le carte non sono in ordine per qualsiasi motivo (per esempio se avete già giocato la storia una volta) disponetele in ordine numerico crescente. Assicuratevi che tutte le carte siano orientate allo stesso modo (i dorsi non hanno numeri nell'angolo in alto a sinistra, oppure il numero è seguito da un asterisco *).

PREPARAZIONE

- Organizzate il vostro spazio in modo che ci sia un'area **Giocatori**, un'area **Panorama** al centro del tavolo, un'area **Obiettivi** e un'area **Scarti** (dove metterete le carte che non sono più richieste).
- Leggete la prima carta dell'avventura a voce alta e applicatene gli effetti. A questo punto la vostra avventura può cominciare!



Vi suggeriamo di lasciare il mazzo di carte nella scatola e di estrarle quando e come vi viene richiesto.



TIPI DI CARTE

Esistono vari tipi di carte. Ogni tipo di carta ha una funzione diversa, indicata dal suo colore (nell'angolo in alto a sinistra).

CARTE PERSONAGGIO / OBIETTIVO / FINALE

Queste carte vi dicono di cosa avete bisogno per continuare l'avventura. Le posizionerete nell'area Obiettivi. Le carte personaggio vi permettono di seguire lo status del vostro eroe.

CARTE INDIZIO

Questi sono importanti aiuti per l'avventura (illustrati o testuali) che vi permettono di risolvere certe situazioni nel corso dell'avventura o di capire meglio le sfide che dovete affrontare. Le posizionerete nell'area Giocatori.

CARTE STORIA

Queste carte fanno progredire l'avventura in base alle azioni che svolgete. Le posizionerete nell'area Scarti dopo averle lette, a meno che non vi venga detto di fare diversamente.

CARTE SITUAZIONE

Queste carte raffigurano persone, oggetti o luoghi dove potete svolgere azioni usando le vostre carte Azione. Le posizionerete nell'area Panorama finché non vi viene detto di scartarle. Le carte Situazione vanno a comporre una vista più ampia dello scenario.

IMPORTANTE: Quando pescate una nuova carta Situazione, dovete aggiungerla alle carte esistenti in quest'area o usarla per sostituirla un'altra. Il diagramma in cima alla carta vi dirà dove posizionarla. Se va a sostituire una carta che è già in gioco, scartate la carta precedente. Il numero della carta da scartare sarà indicato sulla carta.



CARTE AZIONE

Queste carte rappresentano corsi d'azione, oggetti, personaggi o altre cose che interagiscono con le carte Situazione. Esistono due tipi di carte Azione: le carte Finestra, in cui è presente una finestra, e le carte Tacca, che hanno una tacca laterale. Per cominciare, le posizionerete nell'area Giocatori.

CARTE STATUS

Queste carte vanno posizionate sotto la vostra carta Personaggio, mantenendo visibile la sezione rossa superiore. Nel corso di tutta la storia, le condizioni di effetto potrebbero fare riferimento al vostro Status attuale (per esempio "Se sei Ferito, pesca XXX"). Se vi viene richiesto di pescare una carta Status che già si trova sotto la vostra carta personaggio, la carta vi fornirà ulteriori istruzioni (di solito vi dirà di Girare questa carta).



FAR PROGREDIRE LA STORIA

Svolgete le azioni basandovi sulle carte Azione. Così facendo farete progredire la storia.

Importante: non potete iniziare una nuova azione finché non avete completato fino in fondo quella precedente. Se giocate in gruppo, agirete in squadra nel tentativo di completare gli obiettivi. Disponete l'area di gioco nel modo che vi sembra più naturale.

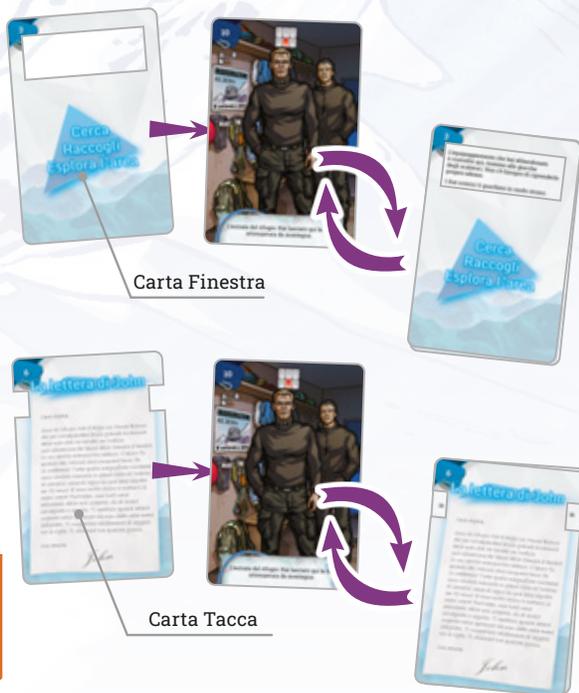
Se preferite un approccio più strutturato: seguite dei turni per svolgere le azioni. Potete discutere delle opzioni in gruppo, ma è il giocatore di turno a prendere la decisione finale sull'azione da giocare. Quando avete completato la vostra azione, il turno passa al giocatore alla vostra sinistra.

GIOCARE UN'AZIONE

Scegliete una carta Azione dall'area dei Giocatori e una carta Situazione dall'area Panorama e prendete quelle due carte. Posizionate la carta Azione sotto la carta Situazione scelta, in modo tale che siano perfettamente allineate e giratele assicurandovi che le carte rimangano allineate.

Se si tratta di una carta Azione Finestra, leggete il testo nella finestra e applicate gli eventuali effetti.

Se si tratta di una carta Azione Tacca, pescate dal mazzo la carta numerata indicata dalla tacca. Se compare un'icona al posto di un numero, applicate gli effetti dell'icona. Se non compaiono né numeri né icone, non succede niente. Rimettete la carta Azione e la carta Situazione nelle loro rispettive aree senza guardare le informazioni sul dorso della carta Situazione.



I giocatori tendono a concentrarsi sulle carte Finestra e a dimenticarsi di usare le loro carte Tacca. Se rimanete bloccati, provate a usare una delle vostre carte Tacca!

APPLICARE UN EFFETTO

Per applicare un effetto, seguite il testo nel riquadro colorato. Questi effetti vi aiutano a progredire nell'avventura e vi forniscono dei suggerimenti per sviluppare l'avventura senza intoppi.



Pesca 47
Pescate dal mazzo la carta numerata indicata. *Se vi viene chiesto di pescare una carta che non si trova più nel mazzo, non succede niente e il gioco continua.*



Scarta 4
Mettete la carta indicata dal numero nell'area degli Scarti.



Gira questa carta
Girate la carta con questa icona e continuate a leggere.



Rimetti questa carta nel mazzo
Rimettete questa carta nel mazzo. Assicuratevi che sia nell'ordine numerico giusto e a faccia in su.

Alcuni effetti dipendono da una decisione.



Altri effetti prevedono una condizione.



Se la condizione è soddisfatta, **doвете** applicare le istruzioni sulla carta.

Quando una carta prevede più effetti, applicateli nell'ordine in cui li leggete, in modo da non dimenticarne nessuno, in quanto questo potrebbe influenzare la vostra esperienza di gioco o generare qualche incoerenza. Assicuratevi di non dimenticare niente!

Per ogni azione, leggete il testo della carta a voce alta e applicatene gli effetti. Poi leggete le eventuali nuove carte che vi viene detto di pescare e applicate gli eventuali effetti aggiuntivi.

Non dimenticate di rimettere una carta Situazione nell'area Panorama una volta che avete finito con quella carta (a meno che non vi venga chiesto di scartarla).

INDOVINARE IL NUMERO DELLA CARTA



A volte avrete l'opportunità di scoprire dei codici segreti (per esempio risolvendo un enigma). Potete pescare quella carta dal mazzo solo se c'è una lente di ingrandimento accanto al numero. Se la carta che pensate di dover pescare non ha una lente d'ingrandimento, non è la carta giusta.

FINE DELLA STORIA

La vostra avventura giunge al termine quando pescate una carta Finale. Esistono più conclusioni per ogni scenario, in base alle scelte che fate!

REGOLE SPECIALI PER QUESTO SCENARIO

In Back Stories - Sola tra i ghiacci vi sarà richiesto di pescare **carte Status**. Posizionate queste carte in modo che spuntino da sotto la vostra carta Personaggio. Le conseguenze di queste carte si applicheranno fino alla fine della vostra avventura. Un effetto potrebbe essere correlato a una carta Status (indicata da un'icona accanto al numero).

Esempio:



Se vi viene detto di pescare una carta Status che già possedete, seguite le istruzioni della carta.

