

HEREDITY

IL LIBRO DI SWAN



UN GIOCO DI JÉRÔME CANCE E LAURENT KOBEL
ILLUSTRATO DA TANIA SANCHEZ-FORTUN E AURÉLIEN DELAUZUN

GOO
GATEONGAMES

SOMMARIO

PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO	3	CARTE NARRAZIONE	13
COMPONENTI	4	Sezione Narrativa/Istruzioni	
PREPARAZIONE DEL CAPITOLO I	5	Ordine di lettura	
INTRODUZIONE	6	Istruzioni "ALTRIMENTI"	
Personaggi Giocanti (PG) e Personaggi Non Giocanti (PNG)		Istruzioni "SE... ALLORA... ALTRIMENTI..."	
Panoramica		Informazioni persistenti	
Note sulle carte		Azione Terreno	
Fronte/retro delle carte		Azione combinata	
Riferimenti delle carte			
Girare una carta		LINEA TEMPORALE	14-17
Bruciare una carta		Principio	
Carte Personaggio Giocante (PG)		Carta Famiglia	
AZIONI BASE	7	Ancorare una carta	
Segnalini Azione		Bruciare e girare una carta nella Linea Temporale	
Osservare		Ripristinare la Linea Temporale	
Parlare		Panoramica delle carte Narrazione	
Interagire			
Muoversi		PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG)	18
Aree piene		Descrizione di una carta di un PNG	
CARTE TERRENO	8-9	PNG Neutrali od Ostili	
Area		Intelligenza Artificiale (IA) dei PNG	
Esplorazione		Alleati	
Cambio di piano		PNG morti – Rimozione dalla Linea Temporale	
Effetti del terreno		Azioni associate ai PNG	
Evento immediato			
Scambio di terreni		COMBATTIMENTO	19-20
Modifiche delle aree		Attacco in mischia	
Simboli		Mischia in un'area piena	
OGGETTI E MATERIALI	10-11	Attacco a distanza	
Panoramica di una carta Oggetto		Attacchi combinati	
Inventario			
Inizializzare un Oggetto		DANNI	21
Azioni aggiuntive		Curare	
Usare un Oggetto		Ferita grave	
Oggetto danneggiato		PG morti e morenti	
Riparare un Oggetto		Morte di un PG	
Migliorare un Oggetto		CARTE KARMA	22
AZIONI SU OGGETTI E MATERIALI	12	Utilizzo del mazzo Karma	
Far cadere Oggetti e/o Materiali		Evoluzione del mazzo Karma	
Raccogliere Oggetti e/o Materiali		CONCLUSIONE DI UN CAPITOLO	22
Scambiare Oggetti e/o Materiali trasportati		RICONOSCIMENTI	23
		SCHEDA RIASSUNTIVA	24

ATTENZIONE AGLI SPOILER! HEREDITY È UN GIOCO PIENO DI SORPRESE... NON SBIRCIATE I COMPONENTI FINO A QUANDO NON VI VIENE CHIESTO DI FARLO! IL GIOCO VI DIRÀ QUALE MAZZO DI CARTE PRENDERE QUANDO INIZIERETE A GIOCARE, OLTRE A TUTTI GLI OGGETTI SPECIALI DI CUI AVRETE BISOGNO.



Nessuno sa davvero come sia iniziato tutto.

Prima sono andate in tilt le reti informatiche. Poi i trasporti pubblici e il sistema monetario si sono fermati. Il mondo intero è rapidamente piombato in una guerra aperta, portando la civiltà al declino.

Non è da molto tempo che i sopravvissuti hanno iniziato a ricostruire un nuovo mondo. Sono nate diverse comunità, alcune più violente di altre. Djamal e Maeve sono sopravvissuti al grande declino e hanno scelto di vivere in isolamento: i loro figli, Selena, Brick e Swan, sono stati risparmiati dalla brutalità del mondo esterno.

Giocherete nei panni di questa famiglia, che conduce un'esistenza autosufficiente nella propria fattoria.

PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

Heredity è un gioco cooperativo dove impersonerete una famiglia che prova a sopravvivere in un mondo post-apocalittico.

La campagna è organizzata in cinque capitoli, rappresentati da 5 mazzi di carte chiamati **mazzi avventura**. Questi contengono tutto quello di cui avrete bisogno per giocare: Terreni che formano il tabellone di gioco, Personaggi con cui interagire, Oggetti, carte Narrazione, ecc.

I 4 **Personaggi Giocanti (PG)**, tutti membri della stessa famiglia, saranno sempre in gioco. Swan, il figlio più giovane, sarà un **Personaggio Non Giocante (PNG)**.

In una partita a 4 giocatori, ogni giocatore controlla un PG. Con 3 giocatori, uno dei PG è controllato collettivamente. Per una partita a 2 giocatori, si consiglia di giocare con un genitore e un figlio ciascuno. In modalità solitaria, si controllano tutti e 4 i PG.

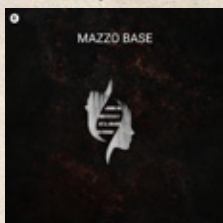


COMPONENTI

1 MAZZO BASE (18 carte)

Queste sono le carte che userete in tutti i capitoli:

1 CARTA COVER



4 CARTE RIASSUNTIVE



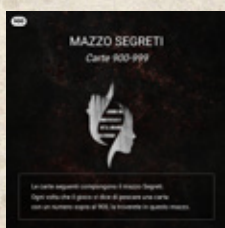
12 CARTE PG



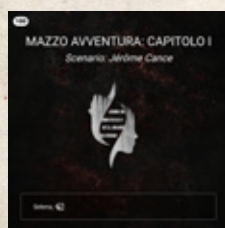
1 CARTA FAMIGLIA



1 MAZZO SEGRETI (29 carte)



5 MAZZI AVVENTURA: 5 capitoli che formano la campagna (304 carte)



4 PEDINE

che rappresentano i Personaggi Giocanti (PG)



13 SEGNALINI AZIONE IN LEGNO (3 PER COLORE) + 1 VIOLA



SEGNALINI TERRENO



SEGNALINI RIFERIMENTO



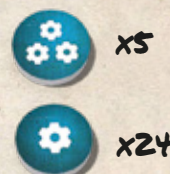
SEGNALINI GENERICI



SEGNALINI DANNO



SEGNALINI MATERIALI



SEGNALINO ALLEATO



SEGNALINI OSTILE



SEGNALINO CLESSIDRA IN LEGNO



• 18 BASETTE (di cui 4 colorate per i PG)

• QUESTO REGOLAMENTO

• LE PEDINE CHE RAPPRESENTANO i Personaggi Non Giocanti (PNG) e i **SEGNALINI** scoperti con il proseguo della campagna. Le quantità di questi componenti sono limitate al contenuto della scatola, a differenza dei segnalini elencati sopra, che potete invece sostituire con qualcos'altro nel raro caso in cui dovessero esaurirsi.

Nota: Le pedine e i segnalini sono raggruppati per capitolo, per aiutarvi a trovarli più facilmente. I PNG sono identificati dal numero della carta corrispondente. Prendeteli solo quando dovete metterli in gioco.

CONSIGLIO: DOPO AVER RIMOSSO I SEGNALINI DALLE FUSTELLE, RIPONETE LE FUSTELLE VUOTE SOTTO L'INSERTO DI PLASTICA NELLA SCATOLA DEL GIOCO. IN QUESTO MODO MANTERRETE IL CONTENUTO DELLA SCATOLA AL MEGLIO.



PREPARAZIONE DEL CAPITOLO I

- 1 Prendete la **carta Famiglia** dal mazzo Base e posizionate la al centro del tavolo per preparare la **Linea Temporale**. Posizionate il segnalino Clessidra ⌚ sopra di essa.
- 2 Per ognuno dei 4 **Personaggi Giocanti (PG)**:
 - Prendete le 3 carte PG dal mazzo Base (Testa, Torso e Piedi) e posizionatele assemblate con il lato senza ferite a faccia in su.
 - Prendete la pedina e i 3 segnalini Azione del colore del PG e posizionategli accanto alle carte PG.
 - Prendete una carta riassuntiva e tenetela a portata di mano.
- 3 Per la vostra prima partita, prendete le **9 carte Karma** dal mazzo Segreti (da 901 a 909), mescolatele assieme e posizionatele a faccia in giù per formare il mazzo Karma.
- 4 Tenete il resto del mazzo Segreti a portata di mano. Se in un qualsiasi momento avrete bisogno di una carta con un **numero superiore a 900, la troverete nel mazzo Segreti**.
- 5 Posizionate i segnalini danno: Generico Ostile Materiali Riferimento 1 e Terreno a portata di mano.
- 6 Prendete il mazzo Avventura per il Capitolo I. Dopo aver letto il regolamento, **seguite le istruzioni sulla prima carta del mazzo Avventura** per iniziare la partita.

Il mazzo Segreti fornirà delle istruzioni aggiuntive di Preparazione per i capitoli successivi.



1. INTRODUZIONE

Quando una carta contraddice una regola di questo regolamento, la carta ha la precedenza.

Se una regola ha 2 o più opzioni equivalenti, i giocatori possono scegliere quale applicare.

PERSONAGGI GIOCANTI E NON GIOCANTI

I Personaggi Giocanti (PG) sono i vostri avatar, rappresentano i 4 membri della famiglia sotto il vostro controllo. Tutti gli altri Personaggi che incontrerete nei vari capitoli sono Personaggi Non Giocanti (PNG).

Le regole che si riferiscono generalmente ai "Personaggi" si applicano sia ai PG che ai PNG.

PANORAMICA

Iniziate la partita leggendo ad alta voce le prime carte del mazzo Avventura scelto. Queste carte forniscono:

- Un'introduzione al capitolo e ai suoi obiettivi;
- Le regole specifiche del capitolo;
- Le carte Terreno su cui posizionare i Personaggi;
- Le carte che devono essere aggiunte alla Linea Temporale.

I PG potranno successivamente usare i loro segnalini Azione per esplorare, parlare con altri Personaggi, combattere i nemici, ecc.

La Clessidra ⌚ avanzerà tra le carte della Linea Temporale fino a quando non verrà soddisfatta una condizione di vittoria o di sconfitta, ponendo fine alla partita.

Heredity non è un gioco a turni. È la Linea Temporale a stabilire il ritmo di gioco, a definire quando i vari PG e PNG possono giocare e applicare gli eventi.

NOTE SULLE CARTE

Heredity è un gioco basato sulle carte ed è importante comprendere alcuni termini chiave prima di iniziare.

• Fronte/retro delle carte

Il fronte di ogni carta è identificato da un numero nell'angolo in alto a sinistra. Il retro delle carte è identificato con lo stesso numero seguito da una "b".

Il retro della carta n. 100 è il n. 100b.

• Riferimenti delle carte

xxx si riferisce alla carta xxx.

In genere viene visualizzato come segue:

Prendi 100: Prendi la carta n. 100.

- Recuperate la carta dal mazzo Avventura senza guardare le altre (usate la carta superiore del mazzo per coprirle il più possibile).

- **Leggete la carta ad alta voce e applicate i suoi effetti in ordine.**

Leggete solo il fronte della carta. Non giratela mai a meno che un'istruzione vi chiede di farlo.

• Girare una carta

Indica di girare la carta che si sta leggendo o la carta con il numero designato:

100: Girare la carta n. 100.

- Girate la carta indicata, leggetela ad alta voce e applicatene gli effetti in ordine.
- Se sulla carta erano presenti segnalini o Personaggi, rimetteteli nelle stesse aree e/o negli stessi spazi dopo averla girata. Rimettete i segnalini Azione al centro delle vostre carte PG (è indifferente quali) per indicare che non sono disponibili.

• Bruciare una carta





Indica di "bruciare" la carta che si sta leggendo in quel momento, oppure la carta con il numero designato:

100: Brucia la carta n. 100, indipendentemente dal fatto che sia visibile il fronte o il retro 100b.

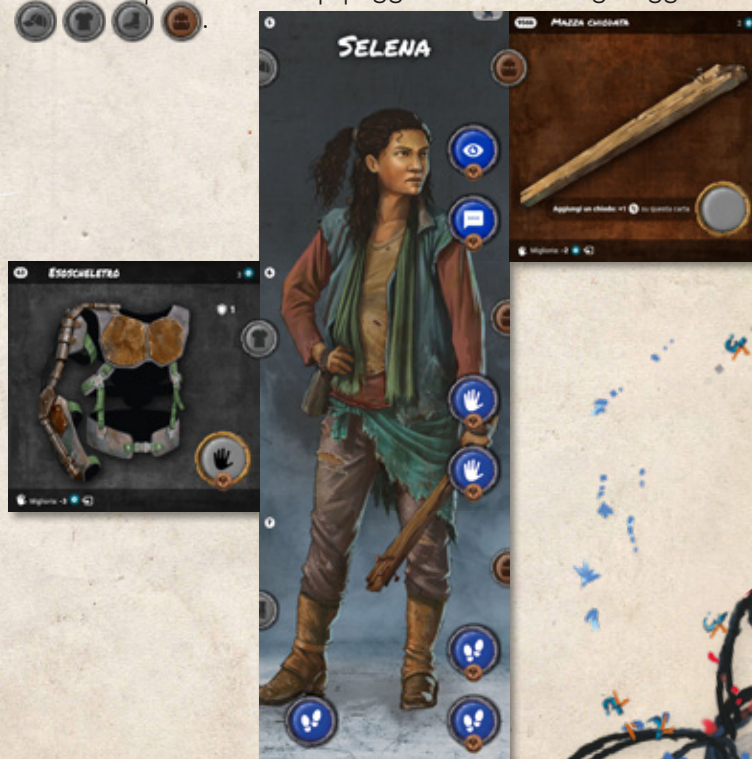
- Rimettete la carta nella scatola (non datele letteralmente fuoco!), non vi servirà più in questo capitolo. Potrete comunque guardarla in qualsiasi momento, se ne avrete bisogno.
- Se sulla carta bruciata sono presenti dei segnalini Azione, spostateli al centro delle vostre carte PG (è indifferente quali) per indicare che non sono disponibili.

• Carte Personaggio (PG)

Le carte PG rappresentano le 3 sezioni del vostro PG: "Testa", "Torso", e "Piedi".

Queste sono dotate di spazi per i segnalini Azione, che consentono di eseguire azioni , ,  e .

Hanno anche delle piccole Ancore tagliate a metà ai lati, che indicano la possibilità di equipaggiare il PG con degli Oggetti:



2. AZIONI BASE

Di seguito vengono descritte le azioni base del gioco. Altri tipi di azioni, come Usare e Riparare Oggetti, o gli Attacchi, verranno descritti nei paragrafi successivi.

SEGNALINI AZIONE

Ogni PG possiede **3 segnalini Azione del proprio colore**. Per effettuare un'azione, **spendete un segnalino Azione posizionandolo su uno spazio azione libero** con l'icona desiderata, su una vostra carta PG oppure su un Oggetto equipaggiato dal vostro PG, poi applicate l'effetto dell'azione.

Uno spazio azione è libero se non contiene un segnalino Azione o un segnalino danno ☹️. Se uno spazio azione contiene più icone, è necessario sceglierne una quando si posiziona il segnalino su di esso.

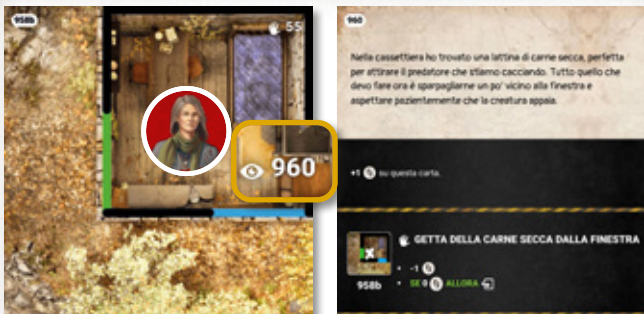
ATTENZIONE: NON C'È UN ORDINE DI GIOCO PRESTABILITO: I GIOCATORI POSSONO COORDINARE LE AZIONI DEI LORO PG COME PREFERISCONO. UN PG PUÒ EFFETTUARE UNA SOLA AZIONE E POI UN ALTRO FARNE DUE DI FILA. TUTTAVIA, IL PG CHE ESEGUE UN'AZIONE DEVE RISOLVERLA COMPLETAMENTE PRIMA CHE UN'ALTRA POSSA INIZIARE.

SUGGERIMENTO: PRENDETE L'ABITUDINE DI TENERE LONTANO DALLE CARTE PG I SEGNALINI AZIONE DISPONIBILI, PER DIFFERENZIARLI DA QUELLI NON DISPONIBILI, POSIZIONATI SOPRA AI PG.

👁️ OSSERVARE

Osservare consiste nel guardare con attenzione l'ambiente circostante alla ricerca di qualcosa (come Oggetti o indizi). Il PG deve trovarsi in un'area contenente l'icona 👁️ (vedi "Area" a pag. 8). Per eseguire l'azione:

- Spendete un segnalino Azione posizionandolo su uno spazio 👁️ sul tuo PG.



Maeve si trova in un'area che contiene l'icona 👁️. Spende 1 segnalino Azione per recuperare la carta n. 960 dal mazzo. Questa è una carta Narrazione. La legge e ne applica immediatamente gli effetti.

🗨️ PARLARE

Parlare significa avviare un dialogo con un PNG. Il PG deve trovarsi in un'area contenente l'icona 🗨️ seguita da un numero. Per eseguire l'azione:

- Spendete un segnalino Azione posizionandolo su uno spazio 🗨️ del vostro PG o di un suo Oggetto equipaggiato, poi prendete la carta indicata dal numero.
- Se la carta mostra un PNG, posizionate il PNG nell'area (vedi "Area" a pag. 8) contenente l'icona 🗨️.

👋 INTERAGIRE

Questa azione permette ai PG di interagire con l'ambiente circostante (per esempio, per cercare in un'area). Il PG deve trovarsi in un'area contenente l'icona 👋 seguita da un numero. Per eseguire l'azione:

- Spendete un segnalino Azione posizionandolo su uno spazio 👋 del vostro PG o di un suo Oggetto equipaggiato, poi prendete la carta indicata dal numero.

👣 MUOVERSI

Muoversi consiste nell'attraversare con la propria pedina una o più linee di confine bianche, verdi o rosse. Non potete attraversare in questo modo un'intersezione di più linee di confine in diagonale. È possibile muoversi in aree dove sono presenti PNG (vedi "Personaggi non giocanti" a pag. 18). Per eseguire l'azione:

- Spendete uno o più segnalini Azione posizionandoli sugli spazi 👣 del vostro PG o di un suo Oggetto equipaggiato (un segnalino per spazio), poi muovete la vostra pedina **attraversando una linea per ogni segnalino Azione speso**.

• Aree piene


Un'area è piena se non è possibile posizionare un Personaggio al suo interno senza che la sua basetta tocchi le linee di confine dell'area. I Personaggi non possono fermarsi nelle aree piene, ma possono attraversarle usando più segnalini Azione in un unico movimento (ogni segnalino deve essere posizionato in uno spazio 👣 disponibile).







Brick e Djamel si trovano nella stessa area. Maeve non può terminare il suo movimento nella loro area, poiché la sua basetta non rientrerebbe tra le linee di confine. Tuttavia, Maeve può spendere 2 segnalini Azione (posizionandoli in 2 diversi spazi 👣) per muoversi attraverso l'area di Brick e Djamel verso un'altra area.

3. CARTE TERRENO

Le carte Terreno **rappresentano l'insieme delle aree su cui i Personaggi possono muoversi**. Assemblatele sul tavolo nella stessa direzione (col numero di carta orientato in alto a sinistra) per formare un unico tabellone.

Importante: Quando si gira  un Terreno, tutti i segnalini o i Personaggi presenti rimangono sulla carta. Dopo aver girato il Terreno, rimetteteli nelle stesse aree. Potrebbero inoltre comparire altre icone: assicuratevi di individuarle e applicarne gli effetti.

Ogni volta che su un Terreno è disponibile un'azione ,  o  posizionate i segnalini corrispondenti su ciascuna azione. Il segnalino verrà rimosso dopo che l'azione verrà eseguita, e **non potrà essere eseguita nuovamente**.

Prendete poi il numero di segnalini Materiale  (vedi "Oggetti e Materiali" a pag. 10) indicato accanto all'icona e posizionatele nell'area.

AREA

Un'area è uno spazio delimitato da linee di confine. Il colore della linea di confine indica se sono possibili azioni di attacco a Distanza o di Movimento, e identifica eventuali effetti speciali:

Linea	Attraversabile	Permette gli attacchi a Distanza	Esempio
Bianca	✓	✓	-
Verde	✓	✓	porta
Blu	✗	✓	finestra
Nera	✗	✗	muro
Rossa	✓ ma infligge 1 	✓	fuoco



Questo Terreno contiene 3 aree. Rivelando questa carta, dovete posizionare:



- 2  nell'area 1
- 1  nell'area 2



come mostrato sulla carta.


ESPLORAZIONE

Esplorare consiste nel prendere nuovi Terreni inesplorati dal mazzo Avventura, affiancarli ai Terreni esistenti e muovere il proprio PG su di essi.

Condizioni:

- Sul Terreno occupato dal PG deve essere presente un'icona  seguita da un numero.
- Il PG deve poter spendere un segnalino Azione in uno spazio .

Se le condizioni sono rispettate, spendete un segnalino Azione posizionandolo su un'icona  del vostro PG o di un suo Oggetto equipaggiato, poi cercate nel mazzo Avventura il Terreno indicato dal numero. Posizionate lo di fianco all'icona  del Terreno su cui vi trovate, mantenendo sempre lo stesso orientamento e allineandolo al Terreno su cui siete. Infine, spostate il vostro PG sul nuovo Terreno, su un'area adiacente al Terreno che avete appena lasciato.

Importante: È possibile Esplorare partendo da una qualsiasi area del Terreno in direzione dell'icona  che non sia bloccata da una linea nera o blu.

Il Terreno 962 ha l'icona  963 alla sua destra. Maev vuole spostarsi da : prende il Terreno 963 dal mazzo Avventura e lo posiziona sul tavolo a destra della carta 962 poi muove il suo PG nell'area del nuovo Terreno adiacente al Terreno da cui proveniva.

Essendo l'icona  963 non bloccata da linee blu o nere, è possibile esplorare il nuovo Terreno sia da  che da . Ora che i due Terreni sono affiancati, si è formata una singola grande area al di fuori del capanno.

Brick potrà entrare nel capanno con una singola azione di movimento.



CAMBIO DI PIANO

Un cambio di piano è un movimento tra 2 aree non contigue collegate da un'icona 🏠.

Ciò si applica, ad esempio, a 2 aree su piani diversi di un edificio collegate da una scala.

Condizioni:

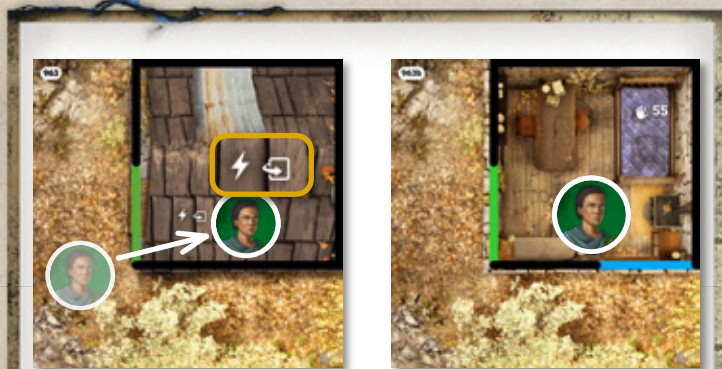
- In ogni area deve essere presente un'icona 🏠.
- Il PG deve spendere un segnalino Azione posizionandolo sull'icona 🏠 per muoversi tra le aree.

Se il cambio di piano deriva da un'Esplorazione, prendete il Terreno indicato e posizionatelo vicino al Terreno con la relativa icona 🏠, senza che si tocchino. Poi, spostate il PG nell'area con l'icona 🏠 del nuovo Terreno.

EFFETTI DEL TERRENO

• ⚡ Evento immediato

Quando un PG entra in un'area contenente un'icona ⚡, applicate subito l'effetto indicato accanto all'icona.



Brick usa un'azione di Movimento e attraversa la linea verde nell'area con l'icona ⚡.

Applica immediatamente l'effetto ⚡: gira il Terreno e rivela così l'interno della cabina, il quale offre una nuova azione 🖐️. Brick rimette la sua pedina nella stessa area, poi prende un segnalino 🖐️ e lo piazza sopra alla relativa icona sul Terreno.

• Scambio di Terreni

Un Terreno numerato come **xxx > yyy** sostituisce un altro Terreno già in gioco.

- Posizionate il Terreno n. **xxx > yyy** sul tavolo al posto del Terreno n. **yyy**.
- Rimettete eventuali Segnalini e Personaggi nelle stesse aree.
- Il Terreno sostituito viene bruciato (cioè, rimesso nella scatola).

*Il Terreno n. **143 > 102** sostituisce il Terreno **102**. Il Terreno sostituito viene bruciato.*

• ✕ Modifiche delle aree

Le aree dei Terreni potrebbero modificarsi scambiando o capovolgendo i Terreni. Dove applicabile, un'icona ✕ su un Terreno indica dove posizionare eventuali Personaggi e segnalini presenti dopo che le aree sono state modificate.



Brick e Maeve si trovano in 2 diverse aree del Terreno **962**.

Brick gira 🔄 il Terreno, modificando le aree che erano presenti.

Brick e Maeve si spostano sulle aree indicate dalla ✕ del Terreno girato.


• Simboli


I simboli ✕, ✕, ✕ e ✕ colorati mostrano le aree di partenza per ogni PG.

Alcuni Terreni includono dei simboli **A**. Ignorateli fino a che una carta non ve ne spiega il significato.

4. OGGETTI E MATERIALI

Le carte Oggetto (dallo sfondo marrone o grigio) rappresentano gli Oggetti che i PG possono equipaggiare e usare.

I Materiali  sono componenti usati per riparare e migliorare gli Oggetti, e possono essere usati come moneta di scambio con i PNG.

Conservate gli Oggetti e i Materiali  ottenuti nel corso della campagna. Il mazzo Avventura vi spiegherà come.


• Panoramica di un Oggetto




- 1 **NOME**
- 2 **VALORE**
- 3 **ANCORA**
- 4 **ILLUSTRAZIONE**
- 5 **SPAZIO AZIONE ED EFFETTO**
- 6 **MIGLIORIE E COSTO MIGLIORIA**



INVENTARIO


L'inventario è l'insieme di tutti gli Oggetti equipaggiati a un PG. I PG possono usare solo gli Oggetti presenti nel proprio inventario.

Posizionate gli Oggetti marroni a destra delle carte PG, facendo combaciare le Ancore .

Posizionate gli Oggetti grigi a sinistra delle carte PG, facendo combaciare i simboli ,  o .

Gli effetti di questi Oggetti sono permanenti e cumulativi.

• Inizializzare un Oggetto

L'icona  indica un effetto di inizializzazione. Questi effetti vengono applicati:

- la **prima volta** che l'Oggetto viene raccolto in un capitolo (vedi "Raccogliere Oggetti e/o Materiali" a pag. 12);
- durante la **Preparazione** all'inizio di ogni capitolo;
- quando l'Oggetto viene **migliorato** (vedi "Migliorare un Oggetto", a pag. 11).

Gli Oggetti possono essere inizializzati solo se i componenti necessari sono fisicamente disponibili nella scatola.



Ignora gli effetti del gas.





Esempi di effetti permanenti e cumulativi.



+3 segnalini Barricata su questa carta

Esempio di un Oggetto con un effetto di inizializzazione.

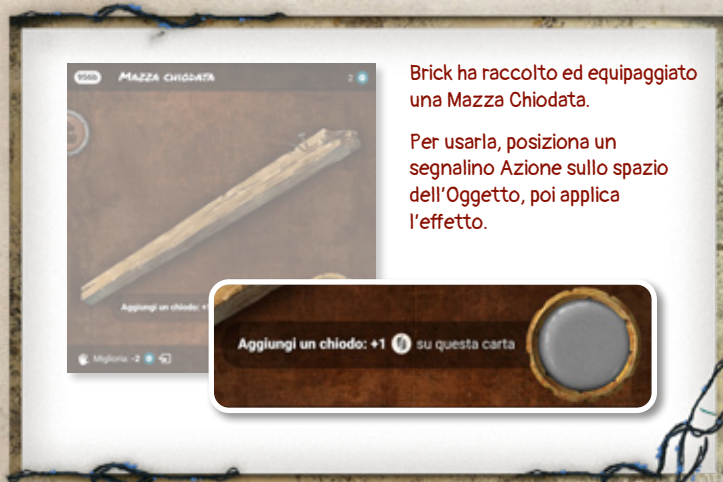
AZIONI AGGIUNTIVE

Gli spazi azione con le icone , ,  o  sugli Oggetti funzionano come spazi azione aggiuntivi a quelli già presenti sulle carte PG, e seguono le stesse regole.





USARE UN OGGETTO







I PG possono usare un Oggetto presente nel loro inventario. Per farlo:

- Posizionano un segnalino Azione su uno spazio azione dell'Oggetto scelto.
- Applicano l'effetto descritto sull'Oggetto o nel capitolo.






• Oggetto danneggiato

Un Oggetto con uno o più spazi azione con un'icona  può ricevere uno o più segnalini danno , il che significa che può essere danneggiato. Quando questi spazi sono coperti da segnalini danno , gli effetti permanenti dell'Oggetto non sono più attivi. Gli Oggetti senza spazi  non possono essere danneggiati.

IMPORTANTE: UN OGGETTO CON UNO SPAZIO AZIONE CHE NON HA EFFETTI E NON HA ICONE , ,  O  MA HA UN'ICONA  PUÒ RICEVERE UN SEGNALINO DANNO  ANCHE SE NON FORNISCE AZIONI.

RIPARARE UN OGGETTO



I PG possono riparare gli Oggetti danneggiati nel loro inventario. Per farlo:

- Effettuano un'azione  e scartano 1  dalle loro carte PG.
- Scartano un segnalino danno  dall'Oggetto.

, il che significa che può essere danneggiata e riparata. Se la Maschera Antigas subisce 1 danno  il suo effetto permanente cessa di applicarsi finché non viene riparata.' Below the card, a button says 'Migliora: -2'." data-bbox="506 246 952 475"/>

MIGLIORARE UN OGGETTO

I PG possono migliorare gli Oggetti nel loro inventario che **non abbiano segnalini Azione e/o danno su di sé**. Per farlo:


- Effettuano un'azione  e scartano i Materiali  necessari dalle loro carte PG.
- Applicano l'effetto Miglioria, girando l'Oggetto sul retro.


ATTENZIONE: Non è possibile controllare il retro di un Oggetto prima di migliorarlo.


 e scarta 2  per migliorare la Mazza Chiodata.' Below the object, a button says 'Migliora: -2'." data-bbox="506 672 952 875"/>

5. AZIONI SU OGGETTI E MATERIALI

Ogni volta che un PG raccoglie un Oggetto come risultato di un'azione (ad esempio Osservare, Interagire, ecc.), **prende l'Oggetto e lo equipaggia, facendo combaciare le Ancore sulle carte PG.**

Non potete equipaggiare un Oggetto se tutti gli spazi ai lati delle carte PG sono occupati, ma potete scegliere in qualsiasi momento di far cadere un altro Oggetto per far spazio al nuovo (vedi "far cadere un Oggetto e/o Materiali" qui di seguito). Ogni volta che un PG raccoglie Materiali  li accumula accanto alle sue carte PG.


Gli Oggetti e i Materiali  raccolti al di fuori di un'azione (ad esempio come risultato di una carta nella Linea Temporale) possono essere assegnati liberamente tra i PG.

Quando un PNG muore, posizionate i suoi Oggetti e Materiali  nell'area di quel PNG.





FAR CADERE OGGETTI E/O MATERIALI

Un PG può, durante un'azione di un qualsiasi PG (compreso la sua) e **senza alcun costo**:

- far cadere Materiali  nella propria area;
- far cadere uno o più Oggetti nella propria area. Posizionate l'Oggetto accanto al Terreno e posizionate una coppia di segnalini Riferimento (1) sull'Oggetto e nell'area in cui si trova. Lasciate sull'Oggetto tutti i segnalini di qualsiasi tipo accumulati.

RACCOLGERE OGGETTI E/O MATERIALI

Effettuate un'azione  con un PG per:

- raccogliere un qualsiasi numero di Materiali  nell'area del vostro PG;
- e/o raccogliere uno o più Oggetti nell'area del vostro PG ed equipaggiarlo. Scartate i segnalini Riferimento (1) ma conservate qualsiasi altro segnalino presente.





Nell'area di Maeve, ci sono:

2 Materiali  e 1 segnalino Riferimento (1) collegato al Fucile. Maeve effettua un'azione  per raccogliere sia i Materiali  che il Fucile.

SCAMBIARE OGGETTI E/O MATERIALI TRASPORTATI

2 PG che si trovano in una stessa area possono scambiarsi Oggetti e/o Materiali, se entrambi sono d'accordo.

Effettuate un'azione  con uno dei 2 PG per:

- scambiare un qualsiasi numero di Materiali  tra i 2 PG;
- e/o scambiare qualsiasi numero di Oggetti tra i 2 PG. Conservate tutti i segnalini accumulati.

6. CARTE NARRAZIONE

Le carte Narrazione possono essere divise in sezioni, come descritto di seguito:

SEZIONE NARRATIVA

Questa sezione (con sfondo chiaro) guida l'arco narrativo.

Se il nome di un particolare PG viene menzionato all'inizio del testo, il giocatore che controlla quel PG deve leggere.

SEZIONE ISTRUZIONI

Questa sezione (con sfondo scuro) spiega, passo dopo passo, cosa deve venire eseguito nel corso della partita. È importante applicare tutte le istruzioni di questa sezione nell'ordine elencato.

• Ordine di lettura

Se un'istruzione richiede di prendere una carta, interrompete la lettura; poi cercate, leggete e applicate gli effetti della nuova carta, e infine proseguite la lettura della carta originale.

• Istruzioni "ALTRIMENTI"

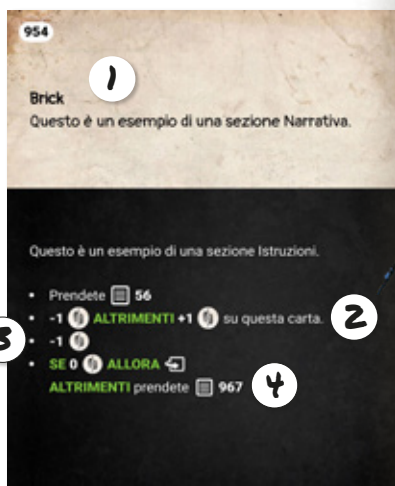
Se 2 istruzioni sono separate da "ALTRIMENTI", cercate di applicare la prima istruzione. Solo se ciò non è possibile, applicate la seconda istruzione.

• Istruzioni "SE... ALLORA... ALTRIMENTI..."

Nel caso un'istruzione sia strutturata come segue: "SE [condizione] ALLORA [istruzione 1] ALTRIMENTI [istruzione 2]", controllate se la condizione viene soddisfatta: in caso affermativo, applicate l'istruzione 1, altrimenti applicate l'istruzione 2.

Questa carta Narrazione di esempio presenta una sezione Narrativa (sfondo chiaro) e una sezione Istruzioni (sfondo scuro). Il giocatore che controlla Brick legge la carta ad alta voce e applica le istruzioni in ordine:

- Prende 56: Prende la carta Narrazione 56 e la legge prima di passare all'istruzione successiva (1).
- Cerca di scartare un dalla carta, ma non può farlo (perché non ce ne sono), quindi aggiunge un alla carta (2).
- Infine, scarta un dalla carta (ora è possibile, perché l'ha appena messo) (3). Non essendoci altre icone gira la carta. Altrimenti, avrebbe preso la carta Narrazione n. 967 (4).



• Informazioni persistenti

Queste istruzioni rimangono attive anche dopo la lettura della carta.



SE un PG si muove in un'area occupata da un PNG ALLORA

• Azione Terreno

Questa istruzione indica una nuova azione disponibile sul Terreno.



- 1 Il numero sotto l'immagine della carta identifica il Terreno.
- 2 Il simbolo indica l'area del Terreno in cui deve essere effettuata l'azione.
- 3 L'icona nel testo identifica l'azione richiesta.

Posizionate la carta Narrazione sul tavolo, vicino al Terreno corrispondente. Posizionate 2 segnalini Riferimento (1) per collegare l'area alla carta Narrazione.

Per eseguire l'azione, il PG che controllate deve trovarsi nell'area designata, poi:

- Spendete un segnalino Azione posizionandolo su uno spazio corrispondente all'icona specificata.
- Applicare le istruzioni associate all'azione.





IMPORTANTE: LE AZIONI NON LEGATE A UN'AREA O A UN PNG SPECIFICO POSSONO ESSERE ESEGUITE DA QUALSIASI AREA.


• Azione combinata

A volte, una sezione Istruzione indica che 2 o più PG devono effettuare un'azione nello stesso momento. In questi casi, i PG devono trovarsi nelle aree designate e spendere contemporaneamente i loro segnalini Azione per effettuare l'azione insieme.




7. LINEA TEMPORALE

La Linea Temporale è composta dalla carta Famiglia e dalle carte Narrazione del mazzo Avventura. Il segnalino Clessidra  si muove tra le carte, indicando cosa dovete fare in un determinato momento.







Ogni volta che la  si sposta su una carta della Linea Temporale, dovete applicare in ordine tutte le istruzioni nella sezione Evento della carta (sfondo rosso). Ricordate che le sezioni Istruzioni (sfondo scuro) e Narrativa (sfondo chiaro) sono da risolvere solo quando la carta Narrazione viene presa o girata.

Questa progressione lungo la Linea Temporale controlla il ritmo del gioco e della narrazione, permettendo di eseguire azioni (quando la  è sulla carta Famiglia), o di attivare PNG o eventi associati al capitolo corrente.




PRINCIPIO


- All'inizio della partita, posizionate la  sulla carta Famiglia. Risolvete la sua sezione Evento, poi:
- Spostate la  sulla carta successiva a destra e applicate la sezione Evento di quella carta.
- Continuate in questo modo fino all'ultima carta della Linea Temporale.
- Rimettete la  all'inizio della Linea Temporale e ripetete ciclicamente a leggere e risolvere le sezioni Evento delle carte fino alla fine della partita.




1. La  si trova inizialmente sulla carta Famiglia. La sezione Evento della carta Famiglia indica di rimettere i segnalini Azione accanto alle carte PG e di spenderli. Dopo che tutti i PG hanno svolto le loro azioni o hanno deciso di non svolgerne altre, controllate se la "condizione di Sconfitta  " si è verificata.
2. Se  non si è verificata, spostate la  sulla carta successiva. La sezione Evento dice di scartare , e se non ve ne sono, di girare la carta. In questo momento la  si trova sull'ultima carta della Linea Temporale.





3. Rimettete la  all'inizio della Linea Temporale. La sezione Evento indica che gli uccelli stanno cantando: la  torna a questo punto sulla carta Famiglia, permettendo ai PG di riprendere e spendere nuovamente i loro segnalini Azione. La  continuerà a muoversi ciclicamente in questo modo fino alla fine della partita.


IMPORTANTE: LA SEZIONE EVENTO DI UNA CARTA PUÒ ESSERE CONSULTATA IN QUALSIASI MOMENTO, MA VIENE RISOLTA SOLO QUANDO LA  SI MUOVE SU DI ESSA.

CARTA FAMIGLIA

La partita inizia con la  posizionata sulla carta Famiglia nella Linea Temporale.


Quando la  è posizionata su questa carta, potete effettuare le azioni dei vostri PG. Questa istruzione termina quando avete speso tutti i segnalini Azione o se avete deciso di non spenderne altri.

La sezione Evento della carta Famiglia si conclude controllando la "condizione di sconfitta ".

ATTENZIONE: ALL'INIZIO DELLA PARTITA, LA  VIENE POSIZIONATA SULLA CARTA FAMIGLIA, NON SULLA PRIMA CARTA DELLA LINEA TEMPORALE.





ANCORARE UNA CARTA

Se l'icona  è visibile nella sezione Istruzioni (sfondo scuro) di una carta, è necessario Ancorare quella carta nella Linea Temporale.

Partendo dalla posizione corrente della carta nella Linea Temporale, trovate il primo spazio libero con un'Ancora del colore corrispondente (blu, verde, giallo, rosso o viola) e fate combaciare le due carte in modo che siano Ancorate.

Se non trovate uno spazio disponibile entro la fine della Linea Temporale, riprendete la ricerca dall'inizio della Linea Temporale.

Se non ci sono Ancore disponibili, applicate l'alternativa indicata sulla carta:


" ALTRIMENTI " significa Ancorare la carta ALTRIMENTI bruciarla.



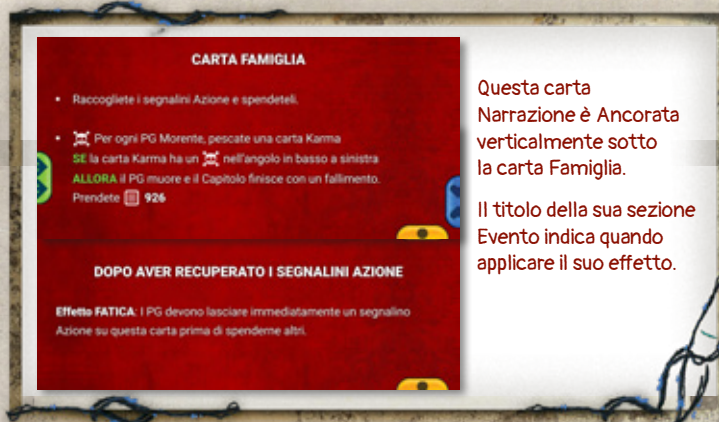
1 Dovete Ancorare una carta con un'Ancora blu. Il primo spazio disponibile con un'Ancora blu è alla fine della Linea Temporale.

2 Qui, dovete Ancorare una carta con un'Ancora verde. Il primo spazio disponibile con un'Ancora verde è all'inizio della Linea Temporale.

Alcune carte possono venire **Ancorate verticalmente**, sotto una carta già presente nella Linea Temporale. Le carte Ancorate verticalmente **modificano gli effetti** della carta sotto la quale sono Ancorate. Se nessuno spazio adatto è disponibile, si applica l'alternativa ("ALTRIMENTI") come spiegato sopra.


Ogni volta che la  si sposta su una carta con una o più carte Ancorate verticalmente, consultate tutte le carte della pila verticale e applicate tutti i loro effetti.

Le carte Ancorate verticalmente indicano sempre nel loro titolo della sezione Evento quando il loro effetto deve essere applicato.



Questa carta Narrazione è Ancorata verticalmente sotto la carta Famiglia.

Il titolo della sua sezione Evento indica quando applicare il suo effetto.

IMPORTANTE: QUANDO ANCORATE UNA CARTA NELLA LINEA TEMPORALE, NON APPLICATE IMMEDIATAMENTE LE ISTRUZIONI NELLA SEZIONE EVENTO (ROSSA). ESSE VENGONO RISOLTE SOLO QUANDO LA  SI SPOSTA SU QUELLA CARTA.

BRUCIARE E GIRARE UNA CARTA NELLA LINEA TEMPORALE

Le carte posizionate nella Linea Temporale a volte vengono bruciate 🔥 o girate 🔄. Nel caso girate 🔄 una carta, applicate immediatamente gli effetti del suo retro.

Attenzione: Quando girate una carta, è possibile che vi venga richiesto di Ancorare questa (o un'altra carta) alla Linea Temporale. In tal caso, **dovete tentare**

di Ancorarla partendo dall'attuale posizione della ⌚.

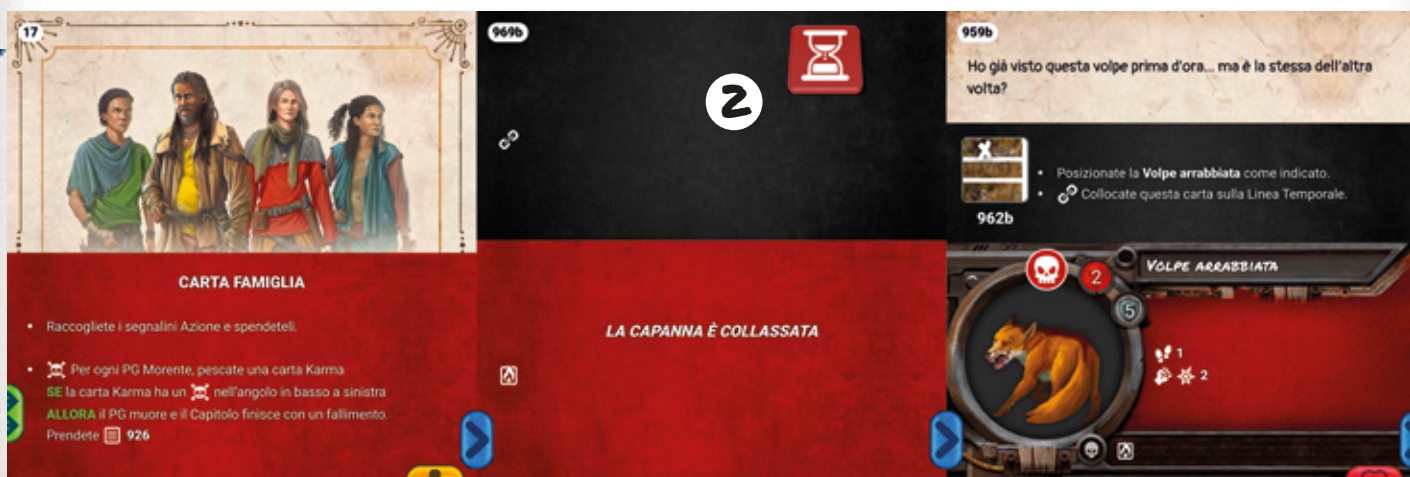
La carta potrebbe quindi tornare nella sua posizione originale. In questo caso, la sezione Evento della carta non verrà risolta fino a quando la ⌚ non si sposterà nuovamente su di essa.

Dopo aver bruciato o girato una carta, proseguite il gioco normalmente, spostando la ⌚ sulla carta successiva della Linea Temporale.

1. Maeve muove la ⌚ sulla carta 969, scarta l'ultimo 🗑️ e quindi gira la carta.



2. Il retro della carta dice di Ancorarla di nuovo nella Linea Temporale; il primo spazio libero con una Ancora blu, a partire dalla si trova nella stessa posizione, quindi Maeve gira la carta ma non la sposta. La sezione Evento sul retro della carta verrà risolta più avanti, quando la ⌚ ritornerà su questa carta. Maeve sposta la ⌚ nella carta successiva.



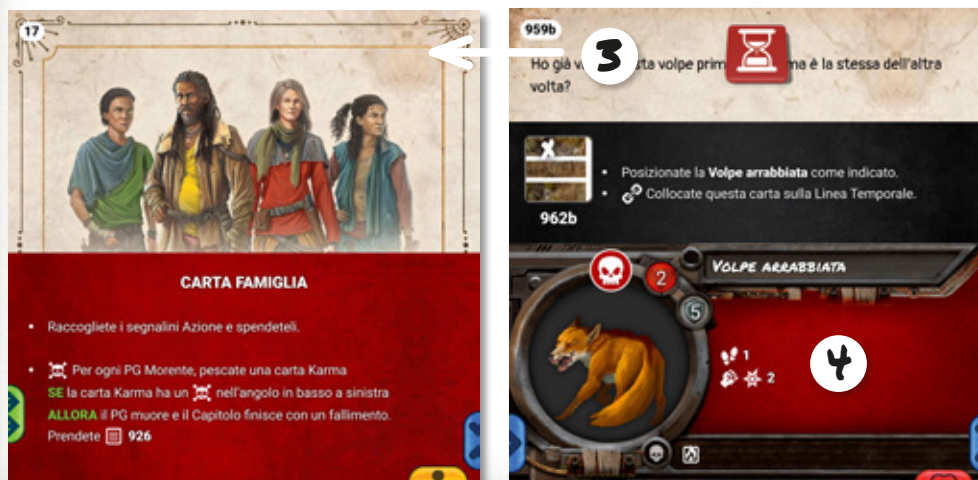
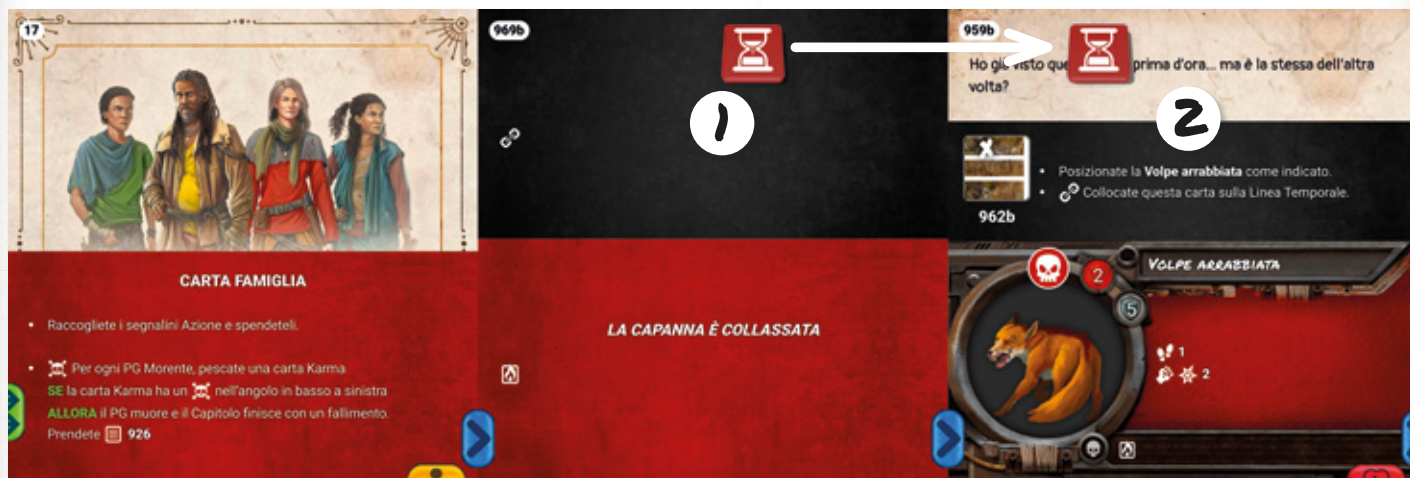
NOTA: SE CI FOSSE STATA UN'ANCORA VERDE SUL RETRO, LA CARTA SAREBBE STATA SPOSTATA ALL'INIZIO DELLA LINEA TEMPORALE.

RIPRISTINARE LA LINEA TEMPORALE

Nel caso la Linea Temporale abbia uno spazio vuoto dopo aver spostato la ⌚, dovete ripristinare la Linea Temporale prima di risolvere la relativa sezione Evento. Per farlo:

- Chiudete lo spazio facendo scorrere le carte, insieme alla ⌚ e a tutti i segnalini se necessario, verso la carta Famiglia.
- Poi, risolvete la sezione Evento sulla carta con la ⌚.

1. Brick muove la ⌚ sulla carta al centro. Come risoluzione dell'Evento, la carta viene bruciata (la capanna è crollata).
2. Brick sposta la ⌚ sulla carta successiva.



3. Prima di risolverla, ripristina la Linea Temporale spostando la carta con la ⌚ verso la carta Famiglia.
4. Infine, risolve la sezione Evento della carta "Volpe Arrabbiata".

PANORAMICA DELLE CARTE NARRAZIONE

- **SEZIONE NARRATIVA (SFONDO CHIARO):** DOVETE LEGGERLA QUANDO PRENDETE O GIRATE LA CARTA.
- **SEZIONE ISTRUZIONI (SFONDO SCURO):** DOVETE RISOLVERLE QUANDO PRENDETE O GIRATE LA CARTA.
- **SEZIONE EVENTO (SFONDO ROSSO):** DOVETE RISOLVERLO OGNI VOLTA CHE LA ⌚ SI MUOVE SULLA CARTA (POTETE COMUNQUE CONTROLLARLA IN QUALSIASI MOMENTO).

8. PERSONAGGI NON GIOCANTI (PNG)

• Descrizione di una carta Narrazione di un PNG

1 ANCORAGGIO E POSIZIONAMENTO DEL PNG La carta PNG è Ancorata alla Linea Temporale. Posizionate la pedina del PNG nell'area designata del Terreno (o sopra all'icona se dovete posizionarla come risultato di un'azione).

2 NOME.

3 ATTITUDINE.

Se l'icona è visibile, il PNG è Ostile.

4 VITA.

5 DIFESA.

6 INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA).

7 MORTE DEL PNG.

Se il PNG muore, applicate l'effetto descritto qui.



Aree piene: Quando vi viene chiesto di posizionare un PNG in un'area, ma questa è piena, spostate il PNG in un'area adiacente a scelta non piena e rivelata che sia attraversata solo da linee bianche e/o verdi. Se tutte le aree adiacenti disponibili sono piene, spostate il PNG nell'aria più vicina disponibile.

PNG NEUTRALI OD OSTILI

Un'icona o un segnalino su un PNG lo identifica come Ostile. Un PNG non Ostile viene identificato come Neutrale.

Se un vostro PG attacca un PNG Neutrale (anche se l'attacco non infligge alcun danno), oppure se una carta lo indica, posizionate un segnalino sulla carta del PNG: quel PG diventa Ostile.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA) DEI PNG

Ogni volta che la si ferma su una carta PNG, si applica la sua IA.

• **Una singola carta PNG può rappresentare più pedine PNG sul Terreno.** In questi casi, attivate i PNG uno dopo l'altro partendo dai PNG più vicini ai PG (in caso di pari distanza scegliete voi l'ordine di attivazione). Ogni PNG deve eseguire tutte le sue azioni prima di passare al PNG successivo.

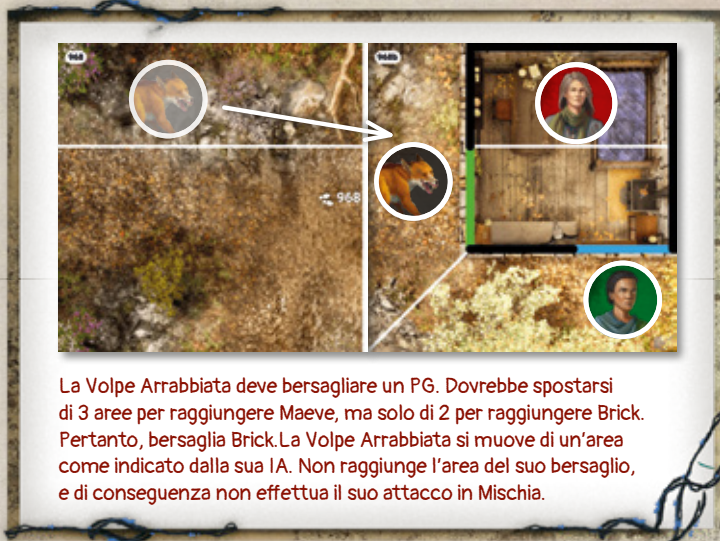
• **I PNG ostili bersagliano il PG non morente più vicino** (vedi "PG Morti e Morenti" a pag. 21). In caso di pari distanza scegliete voi l'ordine.

• Risolvete le istruzioni di ogni PNG nell'ordine indicato sulla loro carta:

• **X:** Il PNG si muove fino a X aree verso il suo bersaglio. Sceglie sempre il percorso più breve (in caso di parità di percorsi, quello che gli infligge meno danni) e smette di muoversi non appena è in grado di attaccare il suo bersaglio.

• **o** **o** **o**: se possibile, il PNG attacca il suo bersaglio (vedi "Combattimento" a pag. 19).

Fintanto che un PNG non è presente nella Linea Temporale, non può effettuare alcuna azione, in quanto la clessidra non può fermarsi sulla sua carta.



ALLEATI

Un'icona o un segnalino su un PNG lo identifica come un vostro Alleato. Gli Alleati si comportano come gli altri PNG, con le seguenti eccezioni:

- Scegliete voi il bersaglio dell'Alleato;
- Risparmiando segnalini Azione, potete combinare i vostri attacchi con quelli dell'Alleato, come avviene per gli attacchi combinati dei PG (vedi "Attacchi Combinati" a pag. 20);
- Un Alleato viene trattato come un PG quando un PNG deve scegliere un bersaglio.

PNG MORTI - RIMOZIONE DALLA LINEA TEMPORALE

Un PNG che subisce danni pari o superiori alla sua Vita muore e viene rimosso dal Terreno. Applicate l'effetto descritto dopo l'icona sulla sua carta nella Linea Temporale. Non applicate l'effetto se la carta del PNG viene rimossa dalla Linea Temporale per qualsiasi altro motivo. Ogni volta che una carta PNG viene rimossa dalla Linea Temporale, rimuovete immediatamente il/i PNG corrispondente/i dal Terreno.

AZIONI ASSOCIATE AI PNG

I PG potrebbero decidere di eseguire delle azioni con o per i PNG. Per farlo, devono trovarsi nella stessa area del PNG.



9. COMBATTIMENTO

Le regole di combattimento sono le stesse per tutti i Personaggi (PG e PNG), a meno che non sia indicato diversamente.







Un PG può usare un solo segnalino Azione durante un attacco.

ATTACCO IN MISCHIA

I PG possono effettuare un attacco in Mischia di Potenza ☆1 usando i pugni o i piedi. Possono anche usare un Oggetto, nel qual caso la Potenza ☆ d'attacco è indicata sull'Oggetto (☆X).

Per i PNG, la Potenza ☆ d'attacco è indicata nella sezione IA della scheda del PNG (☆X).

Sequenza di attacco in Mischia:

- Effettuate l'attacco (il bersaglio deve trovarsi nella stessa area):
 - PG:** Posizionate un segnalino Azione su uno spazio  o , per un attacco con pugni o calci, oppure sullo spazio corrispondente all'Oggetto che si vuole utilizzare.
 - PNG:** Il PNG attacca quando la  è presente sulla sua carta, risolvendone le istruzioni in ordine.
- Pescate una carta dal mazzo Karma (se il mazzo è vuoto, mescolate la pila degli scarti per riformarlo).
- Aggiungete il valore indicato sulla carta Karma alla Potenza d'attacco, e sottraete il valore di Difesa  del bersaglio:
 - PG:** Il valore di Difesa di un PG è la somma dei suoi , generalmente forniti dagli Oggetti. Di base è pari a 0.
 - PNG:** Il valore di Difesa di un PNG è indicato sulla sua carta.
- Risolvete l'attacco:
 - Se il totale è positivo**, l'attacco ha successo e il bersaglio subisce danni  pari alla differenza tra la Potenza d'attacco e il valore di Difesa (vedi a pag. 21).
 - Se il totale è 0 o negativo**, o se la carta Karma lo indica, l'attacco fallisce.
- Scartate la carta Karma mettendola in una pila degli scarti a faccia in su accanto al mazzo Karma.
- Se un attacco ha **più bersagli**, ripetete i passaggi da 1 a 5 per ogni bersaglio.



La Volpe Arrabbiata si trova nella stessa area di Brick. Brick la attacca con la sua Mazza Chiodata (☆1).

Pesca una carta Karma (+1), che aggiunge alla Potenza del suo Oggetto, poi sottrae la Difesa della Volpe (2).

Il totale è -1, quindi l'attacco fallisce e la Volpe Arrabbiata non subisce alcun danno . Brick scarta la carta Karma (+1).

ATTACCO IN MISCHIA IN UN'AREA PIENA

I Personaggi che normalmente terminerebbero il loro movimento in un'area piena per poter effettuare un attacco in Mischia, interrompono invece il loro movimento adiacenti all'area piena, **ma possono comunque attaccare come se fossero al suo interno.**



A sinistra: la Volpe Arrabbiata in teoria dovrebbe terminare il suo movimento nell'area di Brick e Maeve per attaccare, ma l'area è piena. La Volpe Arrabbiata si ferma quindi nell'area adiacente, ma attacca i PG come se fosse con loro all'interno dell'area.

A destra: Brick si trova nella stessa situazione. Normalmente si muoverebbe nell'area piena per attaccare la Volpe Arrabbiata. Invece, interrompe il suo movimento nell'area adiacente ed effettua comunque un attacco in Mischia come se si trovasse nella stessa area.



➡ ATTACCO A DISTANZA

Un Personaggio può effettuare un attacco a Distanza utilizzando un Oggetto adatto oppure effettuando un'azione con una gittata ➡ seguita da una Potenza ✨.

• Gittata

Un valore di gittata di ➡ X permette di effettuare un attacco a Distanza esclusivamente **in linea retta**. La gittata X è il **numero massimo di linee di confine** tra l'attaccante e il bersaglio. Solo le linee nere bloccano gli attacchi a Distanza. Gli altri Personaggi non bloccano gli attacchi a Distanza (è possibile tirare oltre di essi).

Se il bersaglio si trova entro gittata, gli attacchi a Distanza si risolvono esattamente come quelli in Mischia.



Brick, armato di Fucile (gittata 3), può attaccare i bersagli nell'area 1 e nell'area 2, che è separata da lui da una linea bianca.

Può attaccare l'area 3 attraverso la linea blu. Può anche attaccare le aree 4 e 5, attraverso la linea verde.

Tuttavia, attualmente non può attaccare l'area 6 perché non è in linea retta (l'attacco non può attraversare le linee nere).

IMPORTANTE: È POSSIBILE EFFETTUARE UN ATTACCO A DISTANZA TRA 2 AREE DI PIANI DIVERSI COLLEGATI DA

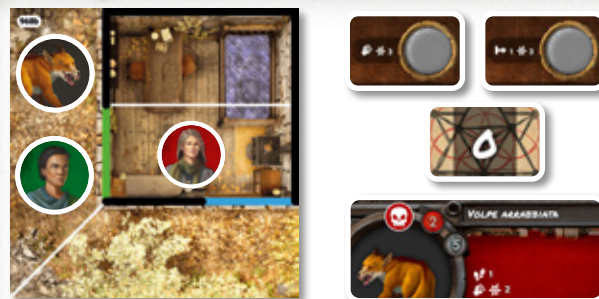
Tenete a mente che, anche se la situazione sul tabellone è statica, i Personaggi non lo sono. L'attaccante e il suo bersaglio sono mobili e **potrebbero trovarsi ovunque nella loro area**, anche nel caso in cui l'area sia piena.

ATTACCHI COMBINATI

Importante: in Heredity giocate nei panni di una normale famiglia contrapposta a combattenti esperti. Se decidete di combattere, spesso la tattica migliore è quella di fare squadra.

È possibile combinare gli attacchi di 2 o più PG in Mischia e/o a Distanza. In questo caso:

1. Controllate che il bersaglio si trovi entro gittata o nella stessa area di ogni PG che attacca.
2. Ogni PG che desidera partecipare a un attacco combinato spende **contemporaneamente** un segnalino Azione per effettuare l'attacco.
3. Pescate una singola carta dal mazzo Karma.
4. Sommate il valore della carta Karma alla Potenza combinata dei vari attacchi, quindi sottraete la Difesa del bersaglio:
 - **Se il totale è positivo**, l'attacco ha successo e il bersaglio subisce danni pari alla differenza tra la Potenza d'attacco e il valore di Difesa (vedi a pag. 21).
 - **Se il totale è 0 o negativo**, o se la carta Karma lo indica, l'attacco fallisce.
5. Scartate la carta Karma mettendola a faccia in su accanto al mazzo Karma.



Brick e Maeve vogliono attaccare insieme la Volpe Arrabbiata: Brick con un attacco da Mischia della sua Mazza Chiodata (✨3) e Maeve con un attacco a Distanza del suo Fucile (➡3).

I 2 PG spendono contemporaneamente un segnalino Azione per i loro Oggetti.

Maeve pesca una sola carta Karma per entrambi, e aggiunge il suo valore (0) alla Potenza del Fucile (➡3) e della Mazza Chiodata (✨3). Il risultato è 6, da cui si sottrae la Difesa della Volpe Arrabbiata (5). Il totale è 1, il che significa che l'attacco ha successo e la Volpe Arrabbiata subisce 1 danno.

La carta Karma (0) viene quindi scartata.

10. DANNI

I Personaggi possono subire danni in combattimento o tramite le istruzioni di una carta.

ATTENZIONE: SE UNA CARTA INDICA DI APPLICARE DEI DANNI, IGNORATE I VALORI DI DIFESA.

Per un PG: posizionate il numero di segnalini indicati coprendo gli spazi azione con segnalini sulle carte PG o sugli Oggetti a lui Ancorati. Questi sono gli unici spazi che possono ricevere segnalini.

Gli spazi azione coperti da un segnalino non possono più essere coperti da segnalini Azione: quelle azioni sono bloccate fin tanto che i segnalini sono presenti. Potete invece posizionare i segnalini sugli spazi già occupati da segnalini Azione (posizionateli sotto di essi).

Per un PNG: posizionate il numero indicato di segnalini sulla carta del PNG nella Linea Temporale.



CURARE

Potete curare voi stessi o un altro Personaggio (compreso un PNG) nella vostra stessa area. Per farlo:

- Posizionate un segnalino Azione su uno spazio del vostro PG.
- Scartate un segnalino dal Personaggio che avete curato. Se il Personaggio curato è un PG, lo spazio azione liberato torna di nuovo disponibile (a meno che non sia già occupato da un segnalino Azione).

FERITA GRAVE

Un PG subisce una ferita grave se deve assegnare uno o più segnalini ma non ha più spazi liberi (compresi quelli sugli Oggetti Ancorati).

Attenzione: i PG possono scegliere di subire volontariamente una ferita grave in qualsiasi momento anche prima di avere tutti gli spazi occupati da segnalini (ad esempio, per liberare più rapidamente uno spazio azione).

Quando un vostro PG subisce una ferita grave:

- scartate tutti i segnalini e girate la carta sul retro (lato b). Qualsiasi spazio azione sul retro può essere ora coperto, se si hanno altri segnalini da assegnare. Ricordate di rimettere eventuali segnalini Azione appena rimossi al centro delle vostre carte PG per indicare che non sono disponibili (vedi "Girare una carta" a pag. 6).
- le ferite gravi non possono essere curate. Le carte PG girate sul retro rimarranno così fino alla fine del capitolo.



PG MORTI E MORENTI

Se un PG ha 3 ferite gravi (cioè, tutte e 3 le carte PG sono girate sul loro lato b) e tutti gli spazi azione con l'icona (compresi quelli sugli Oggetti Ancorati) sono coperti da segnalini, quel PG è **Morente**.

- I PG Morenti non possono più venire bersagliati. Sono in pessime condizioni e praticamente incapaci di agire.
- Scartate i segnalini che normalmente gli sarebbero stati assegnati.
- Possono continuare a utilizzare gli spazi azione liberi che non hanno un'icona.
- Non appena un segnalino viene rimosso da uno degli spazi azione del PG (anche sugli Oggetti Ancorati), non è più considerato Morente.

• Morte di un PG

La carta Famiglia mostra come può morire un PG Morente. Si tratta di una "condizione di sconfitta" applicabile in tutti i capitoli.

Per ogni PG Morente, pescate una carta Karma
SE la carta Karma ha un nell'angolo in basso a sinistra
ALLORA il PG muore e il Capitolo finisce con un fallimento.
 Prendete 926

11. CARTE KARMA

UTILIZZO DEL MAZZO KARMA


Durante lo svolgimento della partita, vi verrà chiesto spesso di pescare carte Karma. Le carte Karma vengono scartate dopo essere state pescate e risolte (potete guardare gli scarti in qualsiasi momento).

Se il vostro mazzo Karma è vuoto, mescolate la pila degli scarti per riformarlo.

Importante: Le modifiche applicate al mazzo Karma vengono mantenute tra una partita e l'altra, per tutta la durata della campagna.


UTILIZZO DELLE CARTE KARMA


Quando risolvete un attacco, utilizzate il valore o applicate il testo al centro della carta Karma. A meno che non sia indicato diversamente, potete ignorare il resto della carta.

Il gioco vi indicherà esplicitamente quando applicare l'effetto di una carta Karma .

EVOLUZIONE DEL MAZZO KARMA

Nel corso della campagna, il gioco vi chiederà di prendere una nuova carta Karma. **La nuova carta sostituisce sempre un'altra carta Karma dal nome simile.**

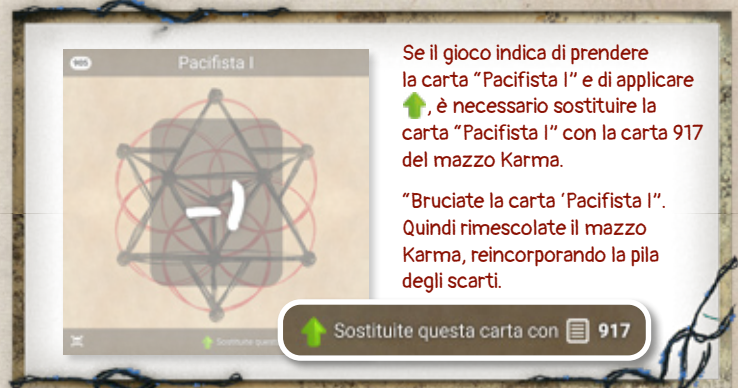
Scambiate le carte in questo modo quando il gioco vi indica di applicare .

Bruciate la carta sostituita .

Mescolate sempre il mazzo Karma assieme agli scarti ogni volta che viene modificato.

La dimensione del mazzo Karma è invariabile (9 carte). Contiene una singola carta per ogni tipo: Violenza, Bruto, Pacifista, Schivare, Cacciatore di tesori, Razziatore, Sociale, Cicatrice e Ricordo.

Le azioni e le decisioni che prendete durante la campagna si riflettono nel vostro mazzo Karma. La sostituzione di una carta Karma ha un effetto a breve termine per l'utilizzo del mazzo, ma influisce anche sul destino dei vostri Personaggi.



12. CONCLUSIONE DI UN CAPITOLO

Heredity è un gioco a campagna diviso in 5 capitoli, ognuno con un proprio mazzo Avventura.

Terminato un capitolo, le carte Avventura vi spiegheranno come salvare la partita e passare al capitolo successivo.

- Ricordate di mantenere le eventuali modifiche applicate al mazzo Karma. Tenete da parte eventuali carte Karma che avete bruciato.

- Rimettete le altre carte “bruciate” nei rispettivi mazzi.

SIETE PRONTI PER INIZIARE LA CAMPAGNA!
QUALSIASI ALTRA COSA CHE DOVRETE SAPERE
VERRÀ INTRODOTTA NEL CORSO DEL GIOCO.



RICONOSCIMENTI

Autori del gioco: Jérôme Cance e Laurent Kobel
Sviluppo: David Bertolo
Illustrazioni: Tania Sanchez-Fortun, Aurélien Delauzun
Copertina: Florian de Gesincourt
Progetto grafico: Denis Hervouet, Laurent Kobel
Direzione artistica: Laurent Kobel
Sviluppo e correzione del regolamento: David Bertolo, Gregory Privat, Julien "Roolz" Gross
Correzione bozze: Elise Martinez, Florence Karasek
Traduzione in inglese: Caupenne e CO (Andrew Seaward)
Editore: Darucat

Playtesters:

Laurent e Corinne Pouchain, Fred Auvert, Jonathan Haouzi, Guillaume, Paul e Delvina Feynas, Paul Henri Canonne, Caroline Rival, Guy Donadio, Dimitri Locatelli, Nicolas "The Tentacle" Marfeuil, Nolwenn A, Sebastien Chevalier, Nathalie Dolin, Florent R, Bruno Furlan, Tinuviel, Frederic Miquel and Faycal Lalmi.

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com
Per reclami su questo prodotto,
[contattare reclami@gateongames.com](mailto:contattare.reclami@gateongames.com)

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Edoardo Eibenstein per Fiammingo Games,
Manuele Giuliano

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

JÉRÔME: È superfluo dire che sono grato alla mia famiglia per tutto il sostegno che mi ha dato negli ultimi cinque anni, in particolare alla mia compagna Marion Groschêne e alle mie figlie Lila e Jade, che sono una fonte quotidiana di gioia e ispirazione.

LAURENT: Infiniti ringraziamenti a Elise, dolce brezza d'ispirazione che ha offerto infiniti aiuti e incoraggiamenti, e il raggio di sole che ha illuminato il percorso attraverso il processo creativo.

NOTA DELL'EDITORE:

Grazie a Nathalie e Rémi Saunier per essere ciò che siete, per il vostro sostegno e per l'intensa propaganda che ha fatto la differenza ;) A Erwan, Loïg e al team di Bombyx, per il loro sostegno e per le molte mani che ci hanno aiutato. A Laurent Pouchain, per il suo playtesting, le sue intuizioni e la sua ospitalità. A Florent Levanic, per averci messo i bastoni tra le ruote e per tutto il resto ;) E naturalmente a Florence, senza la quale tutto questo non sarebbe stato possibile.

RINGRAZIAMENTI:

Ariel Marguerite, Adrien Vert, Anne Chauvat, Anne e Olivier Droit, Arnaud, Adéline and the Undécent team, Association REEL, Aymeric Duperray, Barry Doublet, Benjamin Cailleau, Benoit Bannier, Benoit Forget, Blackrock, Canard PC, Céline Bancarel, Cédric Chaboussit, Cedric Gimzia, Croc, Exalted Studio, the Dollfus, Verceil and Varoqueaux families, Guilhem Jardon, Geeta Khale, Gilbert, Guillaume Gigueux, Guillaume Montiage e Jacques Bariot, Guilhem Balmes, Jack Machillot, Joël Reguigne, Laurent Buson, the judges at FLIP 2021, Ludo Québec, Marino, Masha Kobel, Matthieu e AntreJeux Studio, Matthieu Chevallier, Magali e Antoine from Agence Bamm, Nathalie Zakarian, Olivier Porte, Raphaël Donzel, Lucie Merandon e Les Castors, Moi j'm'en fous je triche, K fée des jeux, Réseau des Cafés Ludiques, Philibar, Lud'M, Sur la Route du Jeu, Terra Ludis, Nicolas Imbert, TraceyChaz, Push start, RV, Stéphane Brachet, Sud Piccel and Sylvain Thomas.

Siamo particolarmente grati alle nostre famiglie, che ci hanno sostenuto negli ultimi cinque anni!

Grazie agli oltre 1.200 giocatori che ci hanno deliziato in questo periodo.

E grazie anche all'esercito di volontari che alimentano un vasto ecosistema di incredibili festival di giochi.



SCHEDA RIASSUNTIVA

GESTIONE DELLA LINEA TEMPORALE

Nel corso della partita:



1. Spostate la a destra, scorrendo una alla volta tutte le carte della Linea Temporale.
2. Risolvete in ordine le sezioni Evento (sfondo rosso) di una carta solo quando il segnalino clessidra si sposta su di essa, e controllate le condizioni di sconfitta .
3. Quando la termina sulla carta Famiglia, utilizzate i vostri segnalini Azione.
4. Quando la raggiunge l'ultima carta della Linea Temporale, dopo averne risolto le sezioni, riportatela sulla prima carta e continuate a giocare.

TABELLA LINEE DI CONFINI

Linea	Attraversabile	Permette gli attacchi a Distanza	Esempio
Bianca	✓	✓	-
Verde	✓	✓	porta
Blu	✗	✓	finestra
Nera	✗	✗	muro
Rossa	✓ ma infligge 1	✓	fuoco

VUOI RIMANERE
AGGIORNATO SUL
REGOLAMENTO?



REGOLE FREQUENTEMENTE DIMENTICATE

1. Quando girate una carta Terreno, alcune icone non saranno più visibili.
 - Questo permette di evitare di posizionare in maniera ridondante dei segnalini che avete già recuperato.
 - Azioni come , oppure potrebbero scomparire durante la partita.
2. Quando si usa il valore di Difesa di un PG o di un PNG?
 - Solo in combattimento. Ogni volta che un Personaggio subisce un danno diretto tramite l'indicazione di una carta, ignorate il valore di Difesa.
3. Come si trovano le informazioni nel regolamento?
 - Usate la carta Icone del mazzo Base come un indice, oppure consultate il Sommario.